FJÄRRAN RIKEN



neoGames®

Fjärran riken är ett tillbehör till Eon



FÖRORD

DENNA MODUL RIKTAR sin blick mot de exotiska länder som få av Mundanas invånare känner till. Alltifrån det väldiga kejsardömet Menon-Aun till den lilla ön Terne där befolkningen dyrkar solens son. I huvudsak skall 'Fjärran riken' ses som en expansion till världsmodulen 'Geografica Mundana'. Även fastän länderna ligger avsides är förhoppningen att de skall kännas användbara och ge idéer till spännande karaktärer och äventyr.

Författarna,
Göteborg, hösten 2003

FJÄRRAN RIKEN

Första tryckningen, isbn 91-8912839-7



GÖTEBORG
WWW.NEOGAMES.SE

PRODUKTION

Carl Johan *"Ni kommer att få uppleva ångest och misär"* Ström

KONSTRUKTION

Petter *"Ta två tabletter, det blir mer spännande!"* Nallo
Anton *"Jag behöver en dvärg!"* Wahnström
Jonas *"Force fed on broken glass... en hederlig gammal slagdänga"* Nelson

TACK TILL

Emil *"Ge mig cred"* Björnson

LAYOUT & REDIGERING

Petter *"Jag behöver ett till citat på dig, säg nåt kul!"* Nallo
Anton *"Jag får ångest över julen"* Wahnström

ILLUSTRATIONER

Petter *"Jag är en kontrastbög"* Nallo
Michael *"Jag är fullt upptagen"* Gullbrandson
Domenikos *"Greken"* Theotopoulos
John *"När skall ni sluta med dom larviga epiteten"* Hellervik
Dover Publications

OMSLAGBILD

Frederick Edwin *"Skymning i vildmarken"* Church

KORREKTURLÄSNING

Anton *"Han är en sådan här bisatsboffrare"* Wahnström
Hampus *"Det bästa är att vara prostituerad"* Rosenlöf
Martin *"Är det bara jag som är nitisk?"* Fröjdh
Carl Johan *"Luktar det bajs eller lagar du mat?"* Ström

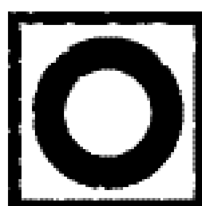
TRYCK

Elanders Svenskt Tryck, Surte

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

KAPITEL ETT

MENON-AUN & MIAM



Rania betraktade sitt ansikte i bronsspegeln som slaven höll upp. Det svarta sminket runt ögonen sträckte sig i delikata mönster ned över kinderna och hennes hud var insmord med oljor och guldstoft. Med en gest visade hon att slaven kunde avlägsna sig och lutade sig tillbaka i stolen. En ansvarsfylld tid stundade, hon skulle leda en trupp soldater till Askbergen i ett nytt försök att driva bort barbarstammarna som likt en vagel i ögat irriterade kejsardömet.

Hon blev väckt ur sina funderingar då hennes närmaste man, Terloch, vandrade in i hennes kammare.

”Min anförare”, sade han med sin kalla livlösa röst och bugade sig djupt, ”jag vill meddela att soldaterna snarligen är klara att avresa.”

Rania synade honom, nickade och reste sig från stolen. Hon gick fram till rustningsstället och studerade sin stridsdräkt, en personlig gåva från kejsaren själv, vackert utsmyckad och i hårdaste stål. Hon lät fingertopparna smeka utefter den och slöt sina ögon.

”Rustning.” Ordern var knappt hörbar när den lämnade hennes läppar men genast var slavarna framme vid henne. De knöt försiktigt upp klänningen och avlägsnade den. Därefter ikläddes hon en underliggande stridsdräkt innan den formsmidda rustningen spändes fast på hennes kropp. Familjens stridssvärd placerades vid hennes sida och khirinsvärdet på hennes rygg. Hon var nu redo att kämpa och dö för sitt rike – kämpa och dö för Menon-Aun.

MENON-AUN

Mundanas kanske största rike heter Menon-Aun (kejsarriket) och ligger långt väster om Mundanas 'centrum'. Rikets invånare, aunurierna, håller sig vanligen för sig själva även om riket blivit öppnare för handel på senare tid. Menon-Aun är en storslagen högkultur som inte är jämförbart med någon annat i Mundanas historia.

Geografi

Menon-Aun är ett väldigt rike som ligger väster om Belu på andra sidan Söderhavet. Det är omgivet av höga bergskedjor och består till största del av vildmark. Runt de tre största floderna M'Oio, Rindr och Inir'na har dock civilisationen fått sitt fäste och väldiga städer har växt upp i det bördiga landskapet. Landet är mycket geologiskt aktivt med vulkaner i bergskedjorna, som vid sina utbrott spyr upp sin aska över himlavalvet och dränker de omgivande områdena i sina lavafloder. Även varma källor är vanligt förekommande, liksom stora områden med kvicksand. Djupa skogar som aldrig blivit utforskade samt milsvida slätter som sträcker sig till horisonten delar utrymme med klippig terräng och bergstoppar som bryter sig upp ur landskapet. Den östra bergskedjan heter Blå bergen och utgör gränsen mot ödlefolkets länder. Där finns även det avskärmade dvärgfästet Thain-Renk-Ghor.

Den nordliga bergskedjan heter Frostens toppar och är nästintill helt övergiven. Klimatet är mycket kallt och alla vulkaner i bergskedjan är vad man vet slocknade. Topparna är klädda i evig snö och is. Till väster ligger så Askbergen, områdets mest vulkanaktiva bergskedja. Här är klimatet kargt och hårt, men dalarna mellan bergen är ofta grönskande. Diverse barbariska stammar har drivits upp i bergen från Menon-Aun och lever nu här. I mitten av Menon-Aun ligger Yehanbergen där den största delen av malmen bryts. Bergen och skogarna runt omkring är på sina ställen bebodda av tirakstammar som för gerillakrig gentemot Menon-Auns befolkning. Vintrarna blir i de norra delarna av riket mycket kalla, särskilt i bergstrakterna, dock inte i Blå bergen, där de är milda och bringar mycket regn.

Historia

Från början var Menon-Aun ett litet rike som blommade upp runt floden Inir'nas stränder. Det berättas i sägner hur folket hade flytt i skepp över havet till säkerhet. Den som hade väglett dem var en man med gudars styrka och kunnande. Han kallades 'Den ende krigaren', eller Karmaith. Under hans vägledning lyckades folket bygga upp ett kraftfullt försvar mot farorna som hotade i vildmarken och barbarstammarna som likt bestar levde i riket. När Karmaith såg att hans folk var säkert lämnade han dem, men lovade att återvända när nöden blev som störst. Han utsåg dock innan han begav sig av en kejsare som skulle föra hans styre vidare.

Årtusenderna gick och riket växte så sakteliga. Kejsare efter kejsare erövrade mer och mer av slättlandet mellan bergen. De folk som levde där drevs undan eller dräptes. Efter otaliga krig med tirakstammar i bergen, barbarfolk på slättlanden och bestialiska varelser från vildmarken bildades ett av Mundanas största riken år 823 e.D.

Freden var dock långt ifrån säkrad och en konflikt blossade upp omkring år 1041 e.D. med ödlefolket i norr. Menon-Aun ledde in sina trupper i deras riken för att erövra och plundra deras område. Ödlefolket var dock mäktigare än väntat och efter ett tioårigt korståg blev trupperna drivna tillbaka inom Menon-Auns gränser. Sedan dess har ett våldsamt gränskrig varat i etapper. Ödlefolket har anfallit de väldiga fästningarna men alltid blivit tillbakadrivna. Menon-Aun har till svar sänt in hämndpatruller till ödlefolkets länder för att orsaka kaos och förstörelse. Än i denna dag förekommer det mindre stridigheter följda av stora anfall från båda sidor. Slätterna och bergspassen i blå bergen kallas för 'Vreng-Aun' vilket betyder blodsriket.

Ett inbördeskrig startade då kejsare Orhan beslutade att lösa upp beskyddarkastet (se samhälle) och stifta en lag som gjorde att han söner skulle ärva tronen. Kriget var blodigt, men slutligen tvingades kejsaren att fly och ta skydd i staden Niata tillsammans med sina trognaste anhängare. Efter en lång belägringsstrid så lyckades belägrarna föra in en del av sin armé genom underjordiska grottor in i staden. Försvaret föll och kejsaren togs till fånga. Stadens befolkning som ansågs vara förrädare då de inhyste kejsaren blev alla avrättade. Över 30.000 män, kvinnor och barn satte livet till. Kejsaren drevs med drogers hjälp till galenskap och hölls fången i huvudstaden Ral-Isur till allmänhetens beskådan till dess att han avled.

År 2532 e.D. blev Menon-Aun helt utdrivna ur öriket Tarhai som de ockuperat och tvingat till ett lydrike under ett flertal århundraden.

År 2688 e.D. beslutade kejsarinnan Eria att Miam skulle invaderas. Trupper tog sig till riket via land och hav. Striderna blev hårda men kortvariga och riket erövrades efter bara några månader. En marionetthärskare sitter nu på tronen och Menon-Aun suger sakta ut landets resurser samtidigt som folket förslavas.

Den nuvarande kejsaren, Vorloch, har ett mer öppet sinne till omvärlden. Han har tagit bort lagparagrafer som förbjuder handel med andra länder och till och med tagit emot utländska ambassadörer. Samtidigt rustar riket upp till krig, mer än aldrig förr, så hur fredliga kejsarens öppna agerande egentligen är återstår att se.

Städer

Städerna i Menon-Aun är alla omgivna av tjocka murar och husen är vanligen byggda i sten. Glas och dekorationer på hus är mycket sällsynt, förutom hos de allra rikaste.

Cheng: Cheng är en slavstad i sydöst där lagen går hand i hand med vapen. I Cheng blandas folk från Söderhavets länder med folket från Menon-Aun. Slavar och grovsmide säljs till mycket förmånliga priser och staden är, till skillnad från Menon-Auns övriga städer, öppen för besökare och handelsmän. Att lämna staden annat än sjövägen kräver dock särskilda papper. Det finns gott om sjaskiga handelshus och tavernor där man med rätt kontakter kan få tag på det mesta när det gäller information

och olagliga varor. I Cheng kan man även finna Falinnaordens högsäte i en stor åttakantig byggnad nära hamnen. Cheng har gett Menon-Aun ett rykte om att vara ett land befolkat av kallhjärtade barbarer och de flesta handelsmän undviker staden. Staden har omkring 180.000 invånare.

Jahan: Jahan är en välskött stad vid floden M'Oios strand. Den ligger uppe på en naturlig klippa och har murarna direkt urhuggna ur berget. Runt staden breder sig stora jordbruksområden ut sig. I Jahan smids mycket av järnet från Yehan till verktyg och vapen. En stor mängd trupper är stationerade i staden och används till förstärkningar och storskaliga anfall mot barbarfolken i de västliga bergen. Staden har omkring 52.000 invånare.

Niata: Staden Niata ligger på en högplatå i Blå bergens sydvästra delar. En viktig handelsväg går förbi staden från Thain-Renk-Ghor till Ral-Isur. Omkring staden bryts dessutom en stor del järnmalm, koppar och tenn. Högplatån har ett flertal naturliga grottsystem som delvis används som förvaringsutrymmen, slavhålor och även boplatser för de som inte har det så gott ställt. Det sägs att vissa av dessa grottor leder till underjorden och det är inte ovanligt att underliga varelse letar sig upp och hemsöker grottorna närmast marknivån. Vid slaget om Niata avgjordes inbördeskriget som tidigare härjade i Menon-Aun då invasionsarmen lyckades ta sig upp i staden och innanför murarna via grottorna. Staden har omkring 54.000 invånare.

Pran: Pran är en jordbruksstad i de centrala delarna av riket. Den ligger i botten på en djup och bred ravin. Marken på botten är mycket bördig och på till synes ändlösa fält odlas grödor som försörjer stora delar av riket. En stor del av staden är inrymd i naturliga grottor i bergsväggarna. Det finns gott om mineraler och ädelstenar i dessa grottor, men dessa bryts vanligen inte utan ses som en naturlig utsmyckning av de underjordiska kammarna där man samlas för att dela diverse högtider. En kanal leder till floden Rindr och en stenbelagd väg leder ända till Ral-Isur. Staden grönskar året om då varma källor i bergen gör att temperaturen nästan ständigt är den-samma. Staden har omkring 95.000 invånare.

Ral-Isur: Denna väldiga stad är Menon-Auns huvudstad. Här lever kejsaren som styr över det gigantiska riket. Staden sägs vara ointaglig då den är byggd på ett ensamt berg som reser sig från slätten. Stadsmuren är ofantlig och såpass bred att man har en väg som löper ovanpå den. Gigantiska ballistor och kastmaskiner är inrymda i väldiga torn och har skottfält över omgivningen. Hamnen ligger inrymd i en naturlig grotta i berget och härifrån exporteras vapen och metaller ut i riket. Dessa metaller kommer från floden Inir'nas mynning där ett flertal gruvbyar producerar malm. Dessutom går en handelsväg direkt till dvärgfästet Thain-Renk-Ghor. Från Ral-Isur stiger ständigt rök från de väldiga smedjorna och trupper övar på fälten utanför. Omgivningen är annars täckt med otaliga byar som producerar spannmål och boskap som förser den väldiga staden med mat. I mitten av staden ligger det kejserliga palatset, en ofantlig byggnad med egna trupper och försvarsverk, som samtidigt fungerar som beskyddarnas högsäte. Staden har omkring 220.000 invånare.

Tham-Ghu: Tham-Ghu är den viktigaste hamnstaden i Menon-Aun och exporterar vidare stora mängder varor från bergsbyarna i de västliga bergen. Tham-Ghu är till största delen byggd på pålar i den grunda floden M'Oio. Även fastän stora delar av staden står på solid sten drabbas den alltid hårdast av alla städer under den stora reningen. Slätterna runt Tham-Ghu är mycket bördiga då M'Oio för med sig mycket sediment. Största delen av Menon-Auns flotta finns stationerad här. Staden har omkring 100.000 invånare.

Tsan: Befäst stad i östra Menon-Aun som är avsedd att fungera som försvar mot ödlefolken på andra sidan bergen. Staden har stått i två årtusenden och har aldrig blivit intagen. Det beror dels på att den är belägen på en bergssluttning samt att den har tjocka murar och mängder av försvarstorn. Den ligger alldeles invid det bergspass som är det lämpligaste att använda om man skall ta sig till ödlefolkets länder. Här är alltid stora arméstyrkor stationerade för att kunna skickas genom bergspassen till de främre fästena där de största striderna står. En stor sjö ligger nedanför bergssluttningen och markerna omkring är förvån-ansvärt bördiga. Sjön löper ut i floden Inir'na. Staden har omkring 60.000 invånare.

Yehan: En folkrik stad belägen vid den stora floden M'Oio. Staden är en av Mundanas största städer men levnadsstandarden är mycket låg. Yehan fungerar som rekryteringsplats för den armé som befolkar provinsen. Det mesta av gruvbrytningen sker i de väldiga bergsmassiven söder om Yehan där otaliga gruvbyar fraktar mineraler och metaller till staden för att sedan skeppa dem vidare söderut. I bergsmassivet finns det ett flertal aktiva vulkaner som tidvis täcker himlen med sot och aska. Staden har omkring 350.000 invånare.

Aunurierna

Aunurierna är ett högrest folk som är något länge än den genomsnittliga vanaren och det förekommer ingen egentlig längdskillnad mellan män och kvinnor. Deras hy är svagt gulaktig och de förstärker vanligen detta drag genom att gnida in huden med oljor innehållande guld, silver eller kopparstoft vilket får den att glänsa. Håret är uteslutande svart och vanligen långt hos de högre kasten. Hos de lägre kasten, folket och slavarna, är det förbjudet med hår längre än en fingerlängd. Detta gör att man snabbt kan se när man har att göra med de högre respektive lägre kasten. Det är vanligt att sminka sig hos båda könen. Vanligen med svart kol, blandat med fett i vackra mönster runt ögonen. Även detta är uteslutande tillåtet i de övre kasten.

Ögonfärgen varierar mellan grå, roströd och nästan helt rödaktig. En ton som inte finns hos något annat människofolks iris. Bland vissa släkten är ögonen nästan rubinröda och detta ses som ett stort skönhetsdrag.

Klädesdräkterna är vanligen luftiga, enfärgade och praktiska. I synnerhet i krigarkastet är det viktigt att kläderna är enkla att slåss i då man inte alltid har tid att ta på sig en rustning. Om man skall sammanfatta deras psyke så ser de ned på onödigt prat, själviskhet och klumpighet. Men de beundrar mod, list, beslutsamhet, styrka och skicklighet. En motståndare får först respekt efter det att man sett hans skicklighet i strid. Därför respekterar de kraftfulla fiender medan de ser på fredsivrare med stor misstänksamhet.

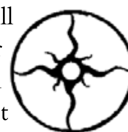


Samhälle

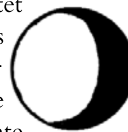
Menon-Aun är ett samhälle indelat i fyra olika kast. Högst upp är kejsaren, han ingår inte i något kast eftersom han anses vara en del av det gudomliga. Han är landet, om kejsaren är svag är landet svagt, men är kejsaren stark är landet starkt. Det sägs att han styr både solen och månens gång. Symbolen för kejsaren och landet är cirkeln vilken symboliserar evigheten och kejsarriket. Vem som skall blir kejsare väljs inom beskyddarkastet. De olika kasten har alla en symbolik som är knuten till landet. Man föds vanligen in i kastet. Det enda kast man kan avancera till som vanlig aunurier är krigarkastet.

Hovkastet: Efter kejsaren kommer hovkastet, som är rika med mycket makt. Detta kast har fått betydligt mer makt på sista tiden då de har fått mer pengar i och med handeln med utlandet. Hovkastet symboliserar jorden, bergen, djuren och växtligheten, de får landet att växa och frodas med sina krafter.

Beskyddarkastet: Det näst mäktigaste kastet är beskyddarkastet, dessa symboliserar solen och månen förenade. Deras uppgift är att tjäna kejsaren och se till att hans order blir utförda. De fungerar även som präster och kringresande magistrater som är kunniga i lagtexter och gamla skrifter som hyllar Karmaith, Menon-Auns grundare. De löser vanligen tvister och brott.



Kunskapskastet: Detta kast, som är det minsta till storleken, samlar in kunskap och det är även här man kan finna Menon-Auns fåtaliga magiker som vanligen är specialiserade på Geotropi samt Pneumotropi. Kunskapskastet symboliserar solen som sprider upplysning och kunnande.



Krigarkastet: Krigarkastet är det näst största kastet och har stor makt. De symboliserar månen, dödens kalla hand och månens vassa skära. Alla soldater är medlemmar av krigarkastet. Detta är det vanligaste sättet för en av folket att få ett kast. Det är dock inte de vanliga soldaterna som har makten utan den vilar hos de generaler och befälhavare som är nära knutna till hovkastet.

Därefter kommer folket som inte räknas som något kast. De är dessa som utgör grunden för Menon-Aun och har till uppgift att tjäna kasten som styr riket. Det finns även gott om slavar i riket men en aunurier kan enligt lag inte vara slav då den aunuriska rasen står över allt detta. Slavarna är således av andra folkslag – vanligen barbarfolk eller zhaner. Slavar räknas som egendom och inte individer och alla får äga slavar utom folket som är kastlöst.

Trots de stora klasskillnaderna mellan kasten så är Menon-Aun i övrigt ett väldigt jämnställt land. Män som kvinnor har samma arbetsuppgifter och förmåner. Enda skillnaden är att kvinnan har tillstånd att stanna hemma i slutet och efter sin graviditet. Vanligen lämnas dock barnen att passas upp av äldre släktingar.

De lägre kasten ser upp till de högre kasten och strävar för att de eller deras avkomma skall kunna nå upp till ett av de förnämare kasten. Giftermål existerar ej. Snarare är det ett gemensamt beslut om att leva tillsammans. Att någon av de högre kasten skulle ha partnerskap med folket, eller slavarna, är otänkbart så länge det inte rör sig om rent sexuellt nöje.

Lagarna i Menon-Aun är mycket stränga. Fängelsestraff är mycket ovanliga och sker endast i undantagsfall då det utredes om personen är skyldig eller ej.

Menon-Aun är ett stängt rike. Folk från andra länder är inte tillåtna i landet utan särskilda tillstånd, vilka är mycket svåra att få. Det finns dock möjlighet för handelsmän att lägga till i städer för att idka handel. Men även där är de begränsade till särskilda områden. Cheng är den enda stad där besökare är tillåtna att vandra fritt omkring. De är dock ständigt under bevakning och tillåts inte lämna staden i annat syfta än att ta sig därifrån. Av denna anledning vet övriga Mundana mycket lite om Menon-Auns kultur och samhälle.

Språk & namnkultur

I Menon-Aun talas uteslutande Aunuriska. Att befolkningen är kunnig i andra språk är mycket ovanligt. Språket är mycket varierande och har många låneord från de barbarfolk som tidigare dominerade området. När det gäller namn är det stor skillnad på den nordliga och sydliga aunuriska namnkulturen. Det som särskiljer kvinnonamn från mansnamn är att de slutar på a eller i.

Mansnamn: Ambaran, Bernon, Cyriz, Enokal, Kargh, Lergen, Njaling, Sergal, Treloch, Vorloch, Wrathar, Xeran, Yeng.

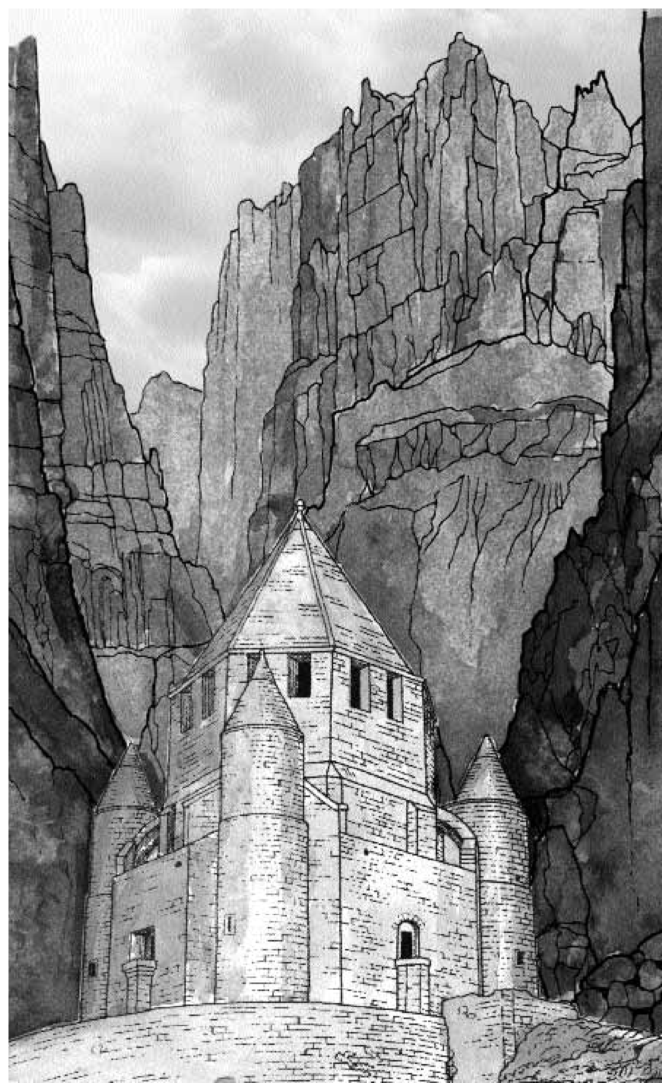
Kvinnonamn: Chingi, Falinna, Gedrama, Isuria, Idirvia, Kinai, Loera, Nianna, Ossia, Quria, Peria, Raina, Sogali, Varja.

Typiska karaktärsdrag

Aunurierna är ett stramt, korthugget och krigiskt folk. Heder och ära är inte mycket värt om man är död. Däremot är lojaliteten mot kejsaren vanligen väldigt hög. Hela deras liv är inriktat på kampen, kampen för sitt rike, kampen mot de sovande, kampen för överlevnad. Att visa känslor som sorg, fruktan och ilska ses som en svaghet, en svaghet man måste dölja djupt inom sig. Aunurierna ser dessutom ned på övriga folkslag och har därför fått ryktet om sig att vara arroganta, sadistiska och känslokalla. Detta stämmer till viss del.

Religioner

Det finns ingen egentlig religion i landet. Att dyrka gudar ses nämligen som en svaghet då man inte skall kräva deras hjälp. Istället skall man klara sig själv och möta gudarnas prövningar. Befolkningen hyllar dock Menon–Auns grundare, Karmaith i ett flertal sånger och religionsliknande ceremonier. Beskyddarna vakar även över skrifterna 'Karmaiths ord' vilket är en bok med levnadsregler och befallningar till Menon-Auns folk. De religiösa riter som sker är vanligen i form av uppvisningsstrider med khirinsvärd. En accepterad religiös orden finns dock i Menon-Aun. Den består endast av kvinnliga krigare som dyrkar Falinna Preon – Karmaiths ättling och modern som gav liv åt svärdsguden Martari. Dessa har sitt högsäte i Cheng där de sprider sin lära om barmhärtighet. Det är dock inte för detta som de respekteras utan snarare för deras skicklighet med svärdet. För mer information om Falinnaorden se sidan 77 i 'Religioner – Gudarnas kamp'. Trots bristen på religiös lära finns det en symbol för de mörka gudarna. Den är i form av en niosvansad svart drake och det sägs att när draken visar sig måste aunurierna kämpa på världens slagfält.



Krigsmakt

Menon-Aun har en väldig krigsmakt då en stor del av befolkningen tillhör krigarkastet. Krigskastet hålls ständigt aktiva i kampen mot barbarfolken i Askbergen samt mot tirakiska stammar som vuxit sig starkare omkring Yehanbergen. En stor styrka finns även stationerad i Miam samt vid gränsen till ödlefolkets länder där ett ständigt krig råder. Kejsaren har givit order om att armén skall byggas ut ytterligare i och med att fler och fler rekryteras till krigskastet. Folket misstänker att han antingen skall försöka sig på ett nytt anfall mot ödleriket eller attackera något av de östliga länderna. På senare tid har dessutom ett flertal mindre legosoldatsarméer blivit uthyrda till östliga länder för att insamla information om dessa. Fler och fler aunurier har även lämnat riket för att se sig om i världen. Vanligen kommer dessa från beskyddar-, krigar- eller kunskapskastet. Folket och slavarna får naturligtvis inte lämna landet om detta inte sker tillsammans med någon från högre kast. Flottan är till största del baserad på galärer och fungerar bäst utefter kusterna och floderna. Den beger sig sällan över de öppna haven då besättningen fruktar de väldiga djupen samt har väldigt dålig kunskap om vad som finns i fjärran.

Den typiska soldaten bär vanligen en lång ringbrynja, överdragen med en luftig vapenrock, underarms- och benskenor samt en chimrahjälm. Han är beväpnad med spjut, sköld och stridssvärd. De tyngre rustade soldaterna har vanligen ett heltäckande plåtpansar och tvåhandsvapen (vanligen khirinsvärd). Hornbågen är det vanligaste avståndsvapnet men på senaste tid har även armborstet dykt upp i riket efter handel med andra länder. Kavalleri är ovanligt i Menon-Aun då det finns ont om hästar i riket. Hästar används nästan uteslutande till spaningsenheter då de aunuriska soldaterna anser att man skall slåss till fots. På senaste tid då importen av hästar ökat så har ett fåtal mindre kavalleristyrkor bildats. Dessa ses dock mer som experiment och har ännu inte haft chansen att bevisa sig i strid.

Handel

Menon-Aun har på senaste tid öppnat sina hamnar för handel med andra länder. Förutom de städer som har särskilda handelsplatser för besökare har riket två stora handelsstationer Ral-Than och Ral-Imrath. Menon-Aun exporterar till största del slavar, järn och vapen. Importen består mestadels av livsmedel och hästar. De riken som vanligen handlas med är Kryddöarna, vilka fungerar som en slags distributör, samt cirefaliska samväldet. I synnerhet cirefalierna gör sitt bästa för att dra nytta av den nya aunuriska marknaden men har dock svårt att hantera aunuriernas korthuggna misstänksamhet. Det har under en lång tid förekommit handel med dvärgfästet Thain-Renk-Ghor i Blå bergen som byter sitt kvalitetsstål mot livsmedel, timmer och andra nödvändigheter.

Tideräkning & Kalender

I Menon-Aun är det just nu år 96 i Andra eklipsen (en 'eklips' är lika med 1024 år) efter att riket enats mellan bergen. Detta symboliserar då Menon-Aun erövrade alla områden mellan bergen och blev till ett verkligt kejsarrike.

Intressanta platser

Eldögat: I himlen ovanför de norra Askbergen finns det ett underligt himlafenomen. En väldig eldvirvel vrider sig långsamt runt sig själv uppe på himlavalvet. Den lyser upp omgivningen nattetid med ett rödaktigt sken och om man lyssnar riktigt noga hör man hur den sprakar svagt. Barbarerna i Askbergen dyrkar det väldiga 'eldögat' som en gud och ber samt förorättar offer till det. De magiker som på avstånd har undersökt fenomenet har känt att området är starkt laddat med pyrotropi och att eldögat är en slags fokalpunkt för eldkraften. Det har dock inte gått att komma närmare då barbarerna försvarar platsen med sina liv.

Gastarnas kullar: På slätterna söder om Yehanbergen ligger gastarnas kullar. Ett vidsträckt område som tidigare var boplatsen för ett av de större barbarfolken. Aunuriska trupper besegrade dock deras kämpar – vid kullarna omringade de och dödade de resterande av folket. Inga liv sparades. Platsen bär spår av detta då skelettdelar och kranier sticker upp ur myllan invid husruiner och lämningar av folket. Platsen sägs nu vara hemsökt och folk undviker den. Om man färdas nära kullarna kan man höra avlägsna skrik. Skriken låter mänskiga men är samtidigt förvrängda och tycks till största del existera i ens sinne.

Den stora reningen

Vart 16:e år under den tredje månaden sker något som kallas den stora reningen. Jordbävningar skakar landet och vulkaner får utbrott som fyller himlen med aska vilken förmörkar både månen och solen. Det värsta är dock de sovande som vaknar, eller Wyrd som de kallas (se Monster i Mundana för mer information om Wyrd och reningen i Menon-Aun). Dessa underjordiska bestar söker sig till ytan för att förstöra och äta. Invånarna i Menon-Aun tar då skydd i de väldiga städerna eller högt uppe i bergen medan Wyrd härjar. För att försvara sig har alla städer tjocka murar och gigantiska kastmaskiner. Trots faran finns det dock de som väljer att leva utanför murarna. Antagligen som straff eller för att uppfylla ett löfte. Om personen överlever så ses man på med stor respekt. Det finns även särskilda kurirer som skickas mellan städerna under reningen.

Wyrds stora närvaro gör att magiker är strängt förbjudna att använda magi utanför städerna om det inte är yttersta nödfall. En Wyrd som finns sovandes i närheten vaknar nämligen av störningar i den magiska väven. För att hindra att Wyrd sprider sig allt för mycket brukar speciella trupper skickas ut för att väcka och nedgöra enskilda Wyrd. Detta är ett mycket farligt åtagande. Detta sker heller aldrig under själva reningen då deras antal är allt för stort.

De varma källorna: Öster om Ral-Isur finns det en plats där det finns många varma källor och gejsrar. I källornas centrum reser sig en stor klippa och på dess topp är en mindre fästning uppförd. Denna plats är tillägnad beskyddarna och är deras högsäte. Luften är alltid dimmig av den varma ångan och man kan inte se mer än ett par meter framför sig. Vägen till borgen är markerad med höga pelare så att man inte skall gå vilse.

Aunurier utanför kejsarriket

Det finns vanligen fyra anledningar till varför man kan finna aunurier utanför riket. Först och främst händer det att man kan finna aunuriska upptäcktsresanden som samlar in information åt kunskapskastet. Eller så kan man finna spioner som utger sig för att vara handelsmän eller liknande. Dessa samlar också information men i lönndom. Legosoldater är heller inte ovanligt särskilt inte hos cirefalierna. Dessa har dock till uppgift att återvända till riket i slutet av sin levnad för att delge sina upplevelser samt information av militär vikt. Sist men inte minst finns det de som flytt riket och riskerar döden om de återvänder.

Fakta om Menon-Aun

Statsskick: Kejsarrike.

Statsöverhuvud: Kejsar Vorloch.

Rättsväsende: Inflytelserika personer från beskyddarkastet är de som dömer i svåra frågor.

Areal: 1.466.000 km².

Invånarantal: Omkring 5.500.000 invånare.

Befolkningstäthet: 3,8 invånare per km²

Befolkning: Aunurier (93%), Zhaner (5%), Övriga (2%).

Språk: Aunuriska.

Huvudstad: Ral-Isur.

Huvudnäring: Jordbruk, skogsbruk, gruvdrift.

Handelsvägar: Sjövägen från de länder som besöker riket.

Import (i stort): Slavar, boskap, spannmål.

Export (i stort): Vapen, gjutjärn.

Militära resurser: En stor armé bestående av krigarkastet och beskyddarna. Beridna stridande enheter saknas nästan helt. Flottan är stor men inte avsedd för strid på öppet hav.

Religion: Det anses vara en svaghet att be till gudarna. Det finns dock en kvinnlig krigarorder som dyrkar Falinna Preon som är allmänt accepterad.

Vänner: Inga egentliga vänner, men har handelsförbindelse med bland annat cirefalierna.

Fiender: Ödlefolket, Tarhai samt Miam.

Myntfot: 1 hirta-jen = 100 arita, 1 hirta = 20 arita, 1 avric = 10 arita, 1 gormec = 5 arita, 10 chraz = 1 arita (en arita har samma värde som en jargisk denar).

MIAM

Miam är ett lydrike till det väldiga kejsarriket Menon-Aun. Det ligger strax söder om Askbergen och folket får kämpa hårt för att bruka den ofruktsamma jorden. Tidigare var riket en teokrati men alla druider har antingen underkastat sig Menon-Auns vilja och erkänt kejsaren som större än gudarna eller flytt riket.

Geografi

Miam är ett rike som breder ut sig vid foten av de väldiga Askbergen samtidigt som dess norra delar alltjämt ligger inklämt mellan bergskedjorna. Ett varmt klimat vilar över riket året om även om vintrarna är svalare och mer blåsiga. I mitten av riket rinner floden Jifil. De nordliga Askbergen är fullt möjliga att resa genom och i rikets norra delar kan man genom djupa dalar och öppna slätter insprängda mellan bergen ta sig ända till Frostens toppar i norra Menon-Aun. I dessa dalar och på sluttningarna lever dock barbarer och att försöka ta sig igenom är mycket vådligt. Ett flertal befästningar och enklare murar är uppförda mellan de sydligaste passen för att skydda Miam. Dessa har blivit förstärkta i och med Menon-Auns ockupation. I de västra delarna av Miam finns det ett flertal mindre skogar som breder ut sig. Träden lämpar sig dock inte att använda som byggnadsmaterial då de är små och knotiga.

Historia

Miam är ett rike som har funnits så länge som man kan minnas. Innan Menon-Auns intåg var det en teokrati som styrdes av druider. Druiderna kommunicerade med bergens, himlarnas, och havens andar och förkunnade för folket vad andarna krävde av dem. För att hålla andarna nöjda var man tvungen att offra till dem. Vanligen en del av skörden eller boskap men även människooffer förekom då andarna krävde extra tribut. Riket hölls i schack av soldater som var druidernas lojala krigare – dessa var lovade en plats bland andarna för sin trohet.

När Menon-Aun tågade in i riket försökte Miams arméer förtvivlat hindra dem – det tog dock inte lång tid innan de blev nedkämpade och aunuriska soldater erövrade städerna. Vid tiden för invasionen så flydde en stor del av druiderna och deras trognaste män med guld och rikedomar över havet. Vart de sedan begav sig vet man inte, men troligtvis reste de österut. De mer modiga tog sig upp i bergen med sina trupper och startade en motståndsrörelse. De har dock mycket svårt att klara sig då de inte är lika vana vid bergsområdena som barbarfolken. De som stannade kvar blev antingen offentligt torterade och avrättade eller så underkastade de sig Menon-Aun och erkände kejsaren som ett högre väsen än andarna i bergen, haven och himlen.

En marionetthärskare bestående av den högsta druidprästen är den som sägs styra över riket men i själva verket är det en av Menon-Auns högsta generaler ,Isuria, som fattar alla viktiga beslut.

Städer

Thuas: Detta är Miams huvudstad som ligger en bit uppströms efter floden Jifil. Det finns gott om aunuriska trupper i staden och den används till stor del som hamn för Menon-Auns fartyg. Härifrån exporteras varor som läder, horn och päls. Alla värdemetaller fraktas längst med den betydligt säkrare landvägen till Menon-Aun. Staden är byggd på en kulle och uppförd i nivåer med ett tempel i toppen. Den har omkring 20.000 invånare.

Ethir: En stad på inlandet som tidigare var den viktigaste tempelstaden i riket. Här förrättades de största offren och många av de rikaste och mäktigaste druiderna höll till här.



Templen är sedan länge plundrade på sina tillhörigheter, både av flyende druider och aunuriska invaderare. De kvarvarande druiderna lever nu i fattigdom och får tigga till sig mat. Staden har omkring 8.000 invånare.

Athment: En mindre stad med omkringliggande åkermark. Längre upp i bergen finns det gott om gruvor och mindre gruvbyar. Malmen skeppas med stora pråmar ned till staden och gjuts till tackor. Därefter fraktas de landvägen mot Menon-Aun. En stor garnison med aunuriska trupper finns i staden vars invånarantal är omkring 9.000.

Samhälle

Miams samhälle var från början starkt indelat i olika klasser där druiderna var högst och soldaterna på god andraplats – folket arbetade hårt för att göra andarna nöjda och tjäna druiderna vilka var andarnas språkrör. Numera är aunurierna de som styr riket och klasserna har blivit omkullkastade. Druiderna är numera lika mycket värda som vanliga invånare och soldaterna har antingen blivit avrättade eller räknas som en del av den vanliga befolkningen. Även om druiderna i teorin har makten så vet alla i folket att det är aunurierna som fattar alla beslut.

Språk & namnkultur

Folket tillåts endast att ha bära aunuriska namn enligt kejsar Vorlochs befallning. Se sidan 8.

Typiska karaktärsdrag

Invånarna i Miam är ett folk som levt under ett religiöst förtryck under en lång tid. De som trodde att de skulle bli befriade när aunurierna tågade in i riket fann snart att de blev lika förslavade som innan. De är ett kuvat folk som inte ser mycket hopp i framtiden och kämpar sig fram dag för dag.

Religioner

Den religiösa hierarki som tidigare styrde riket har nu blivit omkullkastad och även om folket till stor del tror på andarna i himlen, havet och bergen så förrättas det inte längre offer i deras ära. Druiderna som var rikets styrande enhet har fått betydligt minskad makt och kan inte längre kuva folket som innan. Detta beteende har istället övertagits av aunurierna. Tidigare levde druiderna i överflöd då folket offrade mat åt dem. Viss mat brändes som tribut till andarna och resten åts upp. Detta skedde trots att folket var fattigt och vanligen svalt. Druidernas kännetecken är att fila tänderna vassa och rovdjurslika för att visa att de tillhör rovdjursandarna, samt att raka sina huvuden. De bär mörkgröna ceremoniella kappor samt en ceremoniella skära för att visa att de hade rätten att skörda mat, liv och lustar från folket. Många av deras ceremonier utmynnade till rena perversionerna med offer, frosseri och sexuellt umgänge.

Endast män har rätt att bli druider. Kvinnor ses enligt religionen som svaga menlösa varelser som inte har någon egen vilja (om de visar tecken på egen vilja så är de besatta av en ondskefull ande och måste exorceras genom tortyr). Detta gör att Miams befolkning inte riktigt vet vad de skall tro då aunurierna är väldigt jämnställda mellan könen – samt att generalen som ansvarar för styrkorna i Miam är en kvinna. Likaså hävdar religionen att det inte finns några andra tänkande varelser i världen förutom invånarna i Miam. Något som visat sig ytterst felaktigt.

Krigsmakt

Miam har inte längre några egna trupper men Menon-Aun har en stor mängd soldater stationerade över hela riket samt använder Thuas hamn som flottbas.

Handel

Den enda egentliga handel som sker är i Tuas och då är det aunurierna som beslutar vad som skall säljas och vad som skall köpas in. Den vanligaste exporten är slavar till Menon-Aun.

Tideräkning och kalender

Miam följer numera den aunuriska tideräkningen och kalendern.

Fakta om Miam

Stadsskick: Lydrike under kejsarriket Menon-Aun.

Stadsöverhuvud: Menon-Auns Kejsare Vorloch.

Rättsväsende: Aunuriska trupper och inflytelserika personer från beskyddarkastet håller i lagen.

Areal: 92.000 km².

Invånarantal: Omkring 250.000.

Befolkningstäthet: 2,7 invånare per km².

Befolkning: Zhaner (81%), Aunurier (19%).

Språk: Aunuriska. Ursprungsspråket är förbjudet.

Huvudstad: Tuas, 20.000 invånare.

Huvudnäring: Jordbruk, boskapsskötsel, gruvdrift.

Handelsvägar: Sjövägen via Tuas.

Import (i stort): Livsmedel, ull.

Export (i stort): Horn, hudar, läder, slavar.

Militära resurser: Aunuriska trupper är stationerade runt om riket och har total militär kontroll.

Religion: Andedyrkan som leds av druider vilka är andarnas språkrör. Religionen har dock förlorat kraft och anhängare under senaste tid.

Vänner: Inga.

Fiender: Menon-Aun.

Myntfot: 1 hirta-jen = 100 arita, 1 hirta = 20 arita, 1 avric = 10 arita, 1 gormec = 5 arita, 10 chraz = 1 arita (en arita har samma värde som en jargisk denar).

KAPITEL TVÅ

TARHAI



VULKANEN HADE FÅTT ett utbrott och genom den hade Ahidan talat. Caithan hade som vanligt agerat tolkare, för han var byns starka man och en auktoritet alla lyssnade till. Budskapet kändes dock invant och upprepande: ”Människan hade vänt sig från Ahidans vilja” sades det. Allt skulle givetvis bli så mycket bättre om man bad mer. Oloiti kände sig alls icke tvivlande. Hon hade varit med och tystat gamla Taini när hon drog igång sitt prat om Ihani, vulkangudinnan. Hon hade sannerligen gjort allt vad som stått i hennes makt, hon hade fött tre barn och uppfostrat dem alla i bästa förmåga.

Oloifi kände emellertid en viss undran. När så alla började vända hemåt efter att Caithan inte haft mer att förtälja hade vissa stannat kvar bakom klippan för att lyssna på en ung mantelbeprydd man som hade kommit ända från grannbyn. Ingen visste egentligen var han kom från, men i folkmun var han Maniran predikaren. Inte för att folk inte lyssnade till Caithan, men ingen kunde fängsla folk såsom Maniran kunde. Det var något speciellt med honom. De ogifta flickorna hyste en speciell beundran för honom, vilket fyllde männen av en blandning av avundsjuka och respekt. Av barnen sågs han som en förebild och de äldre imponerades av hans kunskaper trots sin ringa ålder, endast nitton år fyllda.

”Endast genom kärleken kan Ahidan mötas, ty i er själva finns hans rike,” inledde han. ”Ni som tvivlat, ni som hungrat, ni som gråtit, ni som frågat, ni kommer känna tro, ni kommer mättas, ni skall åter finna lyckan och ni kommer få ert svar. Ni tillhör framtiden, det är genom er tro som Ahidan växer, och genom er kärlek finns frälsningen att finna.”

Barnen drog i Oloti och det var dags att ge sig hemåt. ”Det kommer bli något stort av honom,” sade hon till sin make innan de inledde vandringen hemåt. Det lilla hon hört hade på något märkligt vis rört till hennes tankar.

TARHAI

Sydöst om det väldiga riket Menon-Aun sticker tre öar upp ur havet. Dessa tre öar, som tillsammans bildar riket Tarhai, har under långa perioder varit en del av Menon-Aun, men gör numera sitt yttersta för att fjärma sig från grannen i nordväst. Invånarna (på öarna) hyser alla av respekt och vördnad inför vulkanerna som finns där.

Geografi

Tarhai är starkt kuperat och alla öarna sluttar brant mot havet, något som försvårat sjöfart och därmed bidragit till landets isolering gentemot omvärlden. Gemensamt för alla tre öarna är den stora förekomsten av getter, vilket är något som bönderna ofta använder som mått på rikedom. Som huvudföda används dock yiran, en gulaktig rotknöl som kan lagras mycket länge och som dessutom mättar väl och växer snabbt.

Den västra ön Hinali präglas av den stora rikedomen på metaller och mineraler, vilket bidragit till Tarhais isolation. En relativt stor del av befolkningen är därför sysselsatt inom gruvorna. Dessa genererar stort välstånd tack vare de stora förekomsterna på järn, tenn och koppar, samt även mindre fyndigheter av ädlare metaller.

Den centrala ön Vaithi har sedan urminnes tider haft status som huvudö i Tarhai. Öns nordkust är karg och ogästvänlig, medan de centrala och sydliga delarna är mycket bördiga tack vare den näringsrika aska som spridits från den stora vulkanen Ahidi. Ahidi har under de senaste hundra åren varit tyst, men ingjuter alltjämnt stor fruktan hos befolkningen. Det finns även ett flertal betydligt mer aktiva, men mindre, vulkaner (samt ett fåtal gejsrar) utspridda på de tre öarna. Ingen av dem har den status i Tarhais kultur och historia som är i närheten av den Ahidi har, då vulkanen gett namn åt vulkanguden Ahidan.

Leoni präglas däremot av djupa och nästintill ogenomträngliga lövskogar vilka bitvis är av en mer djungelaktig karaktär. Den mesta bebyggelsen finner sig utmed kanterna av skogen, och förutom jordbruk, boskapsskötsel och fiske ägnar sig den arbetande delen av befolkningen också åt skogsbruk.

Mytologi

Detta är vad de visa kvinnorna berättar om hur världen kom till för flera tusen år sedan:

”I begynnelsen fanns Ihani, vulkanens gudinna. Ur sig skapade hon de evigt unga kvinnorna och himmelsguden Ahidan, som fick till uppgift att styra solens och månens gång. Allt eftersom tiden gick så blev Ahidan alltmer avundsjuk på sin moder, varpå Ihani lät skapa mannen åt honom, och fjorton unga män steg därefter upp ur vulkanen. Männen saknade den eviga ungdomen men gavs istället fruktbarhetens gåva. När männen var i fjärde generationen och ingen kvinna ännu hade fötts så växte det första riket fram med en av de evigt unga kvinnorna som drottning. Denna världens första tid var fylld av fred, inget blod hade spillts på Ihanis mark. Allt efterhand så växte avundsjukan i samhället och Ahidan såg häri sin möjlighet att ensam härska över världen. Han manade männen till uppror och beskyllde kvinnorna för att undanhålla männen från makt. Han lät fängsla sin moder och tog därmed titeln ’vulkanhärskaren’. Det första kriget blev ett faktum, av de runt hundra uråldriga kvinnorna dödades omkring hälften. De flesta överlevande tillsvor sig Ahidan som härskare och förlorade därmed sin eviga ungdom. De få resterande flydde och Ihani skapade med sina sista krafter två nya öar för dem att skydda sig på. Alltsedan dess befinner sig vulkangudinnan fängslad och kan inte komma tillbaka förrän den dagen samhället blir fritt från begär. Det sägs dock att de uråldriga kvinnorna lever än idag, och med dem lever hoppet om Ihanis befriande.”

Historia

Tarhai föll under Menon-Aunsk ockupation år 1132 e.D. Efter en lång tids kamp lyckades öarna göra sig fria med viss hjälp från Forion och de krigare som följde med de senares mission. Lyckan blev kortvarig då riket inte kunde enas, och efter ett halvsekel av frihet så återtog Menon-Aun makten genom en ny invasion. Sedan dess präglades Tarhai av århundraden av omväxlande ockupation och krig och inte förrän 2532 e.D så lyckades de fjorton ätterna ena sina motståndsrörelser och slutligen kasta ut aunurierna. I de dryga femhundra år som gått sedan dess har isolationen varit nästintill total från Menon-Aun. Den första viktiga händelsen efter befrielsen var avskaffandet av slaveriet, ett samhällssystem som sades höra till det förgångna, då man i ett fritt land inte borde kunna äga varandra. Samhället ersattes allt efterhand med ett feodalt beskyddarsystem som finns kvar än idag.

Samhälle

Tarhais högste man är kejsaren. Under honom finns för närvarande fjorton feodalherrar, som motsvarar såväl hertigar som grevar i de östliga feodalrikena. När en kejsare dör så skall en ny väljas bland de återstående feodalherrarna. De fjorton tillhör alla varsin ätt, vilket baseras på legenden om de fjorton första männen (se ’Mytologi’). Varje ätts huvudman är även dess feodalherre, vilket gör att antalet feodalherrar har varit konstant mycket länge. Vad som däremot varierar är hur stor mark varje feodalherre får förvalta. Om inte kejsaren ändrar utlåningsområdet (vilket sker ganska sällan), så är det enda sättet att få ny mark tillförskaffad att kriga. Detta är en anledning till att Tarhai präglas av ständigt återkommande småkrig, ofta i anknytning till en feodalherres (eller någon av dennes vasallers) död.

Krigsmakten är av feodal typ; vasallerna lånas ett stycke jord i utbyte mot att de ställer upp med soldater i orostider. Vasallerna är vanligtvis även de stridskunniga (de skiljer sig dock från vanliga riddare då de inte nödvändigtvus strider från hästryggen), vilket är den egenskap som motiverar deras makt. Riddarväsende återfinns dock endast inom templet. Dessa tempelriddare fungerar mestadels som inkvisitorer. Stigbygeln



är på Tarhai ett relativt nytt påfund (därav bristen på kavalleri), men ridderskapet sprider sig med tiden och kommer troligtvis finnas bland de världsliga jordägarna inom en snar framtid. Den kejserliga armén består av stadsvakten och flottan.

Alla tarhaier har en ättetillhörighet som är viktigare än någonting annat. När vissa människor känner stolthet över sin lokale adelsman, hembygd eller fader så sträcker sig tarhaiernas stolthet mycket längre, då ätten i sig är förklaringen på vilken relation man har till världens (eller i alla fall Tarhais) ursprung. Varje ätt har sitt lokala huvudsäte knutet till ättens provins, men det finns samtidigt delar av ätten som av en eller annan anledning lever i en annan provins. Ens ätt ärvs alltid på fädernet.

För varje tarhaier är det en av de grövsta ärekränkningar man kan göra om man förnekar dennes ättetillhörighet. Tarhaiern är övertygad om att denne minsann är ättling i rakt nedstigande led till ättens stamfader. Synar man det hela noggrannare historiskt så finner man exempel på hur ätter dött ut genom historien, för att senare återuppatå. Efter slaveriet så blev vanligtvis de frigivna en del av ägarens ätt, men ingen tarhaier vill kännas vid att vara slavättling och därmed indirekt invigd i släkten, blodsbandet är betydligt högre värderat.

Den mäktigaste ätten är Anairan, som är den ätt som kejsar Lithenan tillhör. Förutom det har den betydelsefulla poster i templet samt utspridda förläningar i så gott som alla provinser. Omkring var tionde tarhaier tillhör Anairans ätt. Tiaithan är den största samt näst mäktigaste ätten och präglas av en stor avundsjuka mot Anairan, då den var ätten som närmast innan innehade kejsartiteln. Nuförtiden är Tiaithaniernas högsta post den som andlig ledare för templet, något som de inte döljer att de är missnöjda med. Omkring var åttonde tarhaier tillhör ätten Tiaithan, som har sitt centrum på Hinali. Näst efter dessa två kommer Hientan och Vilan, som båda har sina centra på Leoni. De har sedan länge begravt stridsyxan och har nu bildat en inofficiell pakt. Stora delar av dessa två är anhängare av upproret (se 'Kampanjuppslag').

Religion

De flesta tarhaier tillsvär sig en monoteistisk dyrkan av Ahidan, vulkanhärskarens gud, som alltsedan han besegrade vulkanen bringat ordning till världen ur kaos. På vissa delar av landsbygden finns dock den gamla legenden om vulkangudinnan Ihani kvar, en legend som på senare tid blivit allt populärare. Denna motsättning mellan de båda trosuppfattningarna har lett till ett flertal kättarbränningar och skapar därmed en underkastelse mot makten, alternativt ett motstånd. Ett flertal bondeuppror har förekommit, men samtidigt finns det en stor del av befolkningen som tacksamt tar emot en syndabock att skylla på i orostider. (Se vidare under Mytologi och Kampanjuppslag.

Folket på Tarhai

De allra flesta tarhaierna är zhaner, men med marginellt mörkare hy än deras östligare släktingar. Deras ögon är även de skilda från övriga zhaners, då de är nästintill kolsvarta. Håret är alltid svart och varierar från slätt och spikrakt till svallande lockigt. De är även något kortare än genomsnitts-zhanen; männen mäter omkring 170 cm och kvinnorna omkring decimetern mindre. På landsbygden är befolkningen oerhört homogen; alver, dvärgar och tiraker är där något som bara förekommer i sagor.

Tarhaierna anses vara traditionalistiska och självständiga, ett beteendemönster som gör att de inte gärna viker sig för överheten. Denna syn tros härstamma från ockupationstiden. 'Rätt skall vara rätt' är ett vanligt uttryck på Tarhai.

Städer

De tarhaiska städerna är alla byggda med någon form av stadsmur och med en centralt belägen större tempelbyggnad. De olika städerna lyder normalt under en ätt, men vilken det är har av

olika skäl varierat genom tiderna. Ingen av städerna är byggd utifrån någon speciell struktur utan har vuxit fram allt eftersom.

Vekei: Tarhais största stad och tillika huvudstad är Vekei. Denna stad rymmer dryga 20.000 invånare och är den främsta port Tarhai har utåt mot världen. I staden finns ögruppens största hamn, där besökare från Forion, Cirefaliska samväldet och Mûhad är välkomna. Det finns dock en stor skepsis mot utländska besökare, men under de senaste åren har handeln ökat snabbt från nästan ingenting, något som gjort att landet fått en alltmer positiv inställning. Omställningen har dock varit svår att ta för många av stadens inflytelserika personer. Det kejser-liga palatset är byggt i solid marmor, medan universitetet är byggt i tegel, vilket tillsammans med stadsbebyggelsens trä-kåkar gör att staden inger ett minst sagt underligt intryck. Vekei sluttar tvärt mot havet och har grovt inhuggna trapp-steg längs med sluttningen för att underlätta transport in i och ut ur staden.

Riszhan: Riszhan är den näst största staden, men med sina 4.000 invånare är den inte så stor i jämförelse med huvudstaden. Riszhan styrs av ätten Tiaithan, och de har länge styrt staden som präglas av sin muntra stämning. Värdshuskon-centrationen är hög och alkoholkonsumtionen likaså. Templet har ett flertal gånger försökt hejda det hela men utan framgång. Det finns även en liten hamn i staden, men handeln är ytterst begränsad.

Leoni: Denna Tarhais minsta stad är också den mest isolerade och är till skillnad från de andra två byggd i inlandet. Missnöjet är stort då många anser att de västligare öarna lever på Leonis timmer utan att bidra med något. Dryga tusentalet lever i Leoni.

Språk & namnkultur

Det tarhaiska språket har ingen märkbar likhet med något annat av Mundanas språk. Vissa lånord från de Menon-Aunska ockupationerna och från den forianska missionen förekommer dock, men grammatiskt finns få likheter. Som skriftsystem används foriansk skrift, fast i den äldre varianten med enbart konsonanter. På senare tid har vissa dokument skrivits med nyare vokaltecken som skiljer sig från de moderna forianska varianterna. Hela skriftspråket är uppbyggt kring två genus, maskulinum (-an) och femininum (-i).

Alla namn finns i två varianter, en kvinnlig och en manlig. Varje tarhaier har förutom sitt förnamn även ett obegränsat antal patronym, där det första är faderns namn och det sista stamfaderns. Faderns namn kompletteras med ändelsen '–aman' för söner och '–ani' för döttrar medan ätt heter 'thio'. "Caithan Vithaman Pianaman thio Hientan" betyder således "Caithan, son till Vithan, son till Pianan av Hientans ätt." Observera att ättenamnen aldrig används som förnamn.

Namnbaser: Caith-, Cinil-, Hanil-, Lithen-, Manir-, Nair-, Oloit-, Peir-, Rain-, Shain-, Sinos-, Tain-, Tinith-, Vith-.

Ätter: Anairan, Animan, Coiaran, Hientan, Itan, Lian, Miroman, Paiman, Reithan, Sialan, Shigiran, Tarhan, Tiaithan, Vilan.

Tideräkning & kalender

Den tarhaiska tideräkningen har sin början i den senaste befrielsen från ockupationen. Detta år räknas som år 1, nuvarande år är då 436 efter befrielsen. Antalet månader är fjorton till antalet. De första tio månaderna är som vanligt fyra veckor långa men de sista fyra månaderna har endast två veckor var, för att varje ätt på så sätt ska få varsin. Månadernas namn är i samma ordning som de tidigare nämnda 'Namnbaserna'.

Kampanjuppslag

Missnöjet hos bönderna gror efter de senaste två årens missväxt och det ökade skatteuttaget. Detta har lett till att Ihanidyrkarna har vunnit alltmer mark. De kvinnliga prästerna kritiserar templets jordägande (kvinnor har varken laglig eller religiös rätt att äga jord) och anser att templet ska ägna sig åt religion (där prästerna är mer jämställda). Många intellektuella hävdar att människan borde kunna finna det gudomliga inom sig och att templet bara förvanskar det religiösa budskapet. Hos alla dessa grupper finns alltså ett missnöje som skulle kunna mynna ut i religiös omvandling. Alla fraktioner har dock egna skäl till att reformera templet och det är här rollpersonerna kommer in. Vilken av reformisterna skall de ge sitt stöd och hur, eller skall de möjligen kväva upproret?

Fakta om Tarhai:

Statsskick: Ätteförankrad feodalism.

Statsöverhuvud: Kejsar Lithenan Anairaman.

Rättsväsende: Lokala rättsskipare med lagbok.

Areal: 21.000 km2.

Invånarantal: 125.000 invånare.

Befolkningstäthet: 6,0 invånare per km².

Befolkning: Tarhaier (zhaner) 99%, Övriga 1%.

Språk: Tarhaiska med en variant på foriansk skrift.

Huvudstad: Vekei, 20.000 invånare.

Huvudnäring: Jordbruk, boskapsskötsel, fiske, skogsbruk, gruvdrift.

Handelsvägar: Lågtrafikerade sjövägar till Mûhad, Gordrion, Kryddöarna och Forion.

Import (i stort): I stort sett självförsörjande, annars dyrare byggmaterial och träkol.

Export (i stort): Knapp, men den tarhaiska honungen är eftertraktad. Viss försäljning av hampa och såpa.

Militära resurser: Förutom milis runt 380 tempelriddare och 30 krigsfartyg.

Religion: Ahidan 71%, Ihani 28%.

Vänner: Inga egentliga, men viss kontakt med Mûhad, Gordrion, Kryddöarna och Forion.

Fiender: Menon-Aun.

Myntfot: Guldmyntet itaei = 360 himan, Silvermyntet himan = 10 ihi (kopparmynt). Himan har ett värde av en och en halv jargisk denar.

KAPITEL TRE

MIO–ENARA



NAGADA VANDRADE EFTER den smala stigen, den täta djungeln tornade upp sig på båda sidor om henne och högt ovanför så skymde de takliknande trädkronorna nästan allt ljus. Luften var fuktig och tryckande – det kändes som att andetagen inte förmådde att dra ned nog med luft till lungorna.

Tjattret från aporna och jättefåglarnas skrik var i sinom öronbedövande. Detta tillsammans med hettan och bristen på vatten fick världen att te sig surrealistisk och nästan flytande.

Nagada hade dock inte tid att vila. Hennes make var i fara, kanske död, och om hon inte hittade hjälp hos dennes släktingar så skulle allt hopp för henne och hennes barn vara ute.

Till slut började djungeln att spricka upp och hon kom ut på odlade fält där djungeln blivit nedbränd för att skapa åkerjord. Här på det öppna området fläktade havsvindarna och värmen var inte längre lika tryckande.

Då hon skuggade solen med handen lyckades hon få syn på byn nere vid havet. Nagada vilade i några minuter och fortsatte sedan sin vandring. Direkt blev hon orolig då hon såg flera höga rökpelare från byn. Hon började springa i panik.

Väl framme vid byn såg hon det fasanfulla: Invånarnas avhuggna och blodiga huvuden fanns uppsatta på pålar runt byn. Nagada insåg att de mordiska tosherna hade hunnit före henne.

MIO-ENARA

Söder om Menon-Aun och sydväst om Forion ligger de väldiga öarna Mio och Enara. Dessa vidsträckta vildmarker är till största del outforskade och täckta av snåriga djungler och högresta bergskedjor. Civilisationen har dock fått fäste i och med att mindre djungelfolk har börjat bygga upp städer och övergå från jakt till jordbruk. På senaste tiden har en intensiv handel mellan Mio-Enara och Kryddöarna tagit form.

Geografi

Större delen av öarna täcks av tät och svårgenomtränglig djungel. En djungel som knappt släpper in ljus ens då solen står som högst på himlen. I denna djungel finns några av Mundanas farligaste djur och giftigaste växter. Djupt inne i djungeln reser sig berg upp ur det gröna täcket. En stor bergskedja delar av Enara i två delar, där endast den östra är befolkad. Bortom bergen till väster ligger den helt outforskad djungeln Yo-lin.

Mio-Enaras kustlinje består till större delen av vidsträcka sandstränder, som då och då bryts av branta klippor. I djungelns kant, en god bit från vattnet och dess stundom vredgade vågor, ligger ett antal byar och mindre städer. Dessa är ofta byggda på pålar för att klara även det högsta vattenstånden. Om man längs enkla stigar vandrar från dessa byar mot öns inre kommer man snart till odlade fält och betesmarker. Dessa områden har skapats genom att bränna ner djungeln och sätta grödor. Under dagarna arbetas dessa fält av människor och tulaner, ett litet buffelliknande djur som tål det varma klimatet ytterst väl.

Klimatet på Mio-Enara är tropiskt och präglas av värme året om. Tre månader av året faller dock ett ständigt vinterregn. Sommaren är å sin sida torr och extremt varm. Efter vintern, men innan den tryckande sommarhettan, odlas fälten för att sedan skördas en gång mitt under sommaren och ytterligare en gång i slutet av hösten.

Historia

Befolkningen på Mio-Enara har aldrig varit mycket för att teckna ner sin historia. De sägner och berättelser som finns har gått i arv muntligt från generation till generation. Ytterst få utomstående känner till något om Mio-Enara och för de lärde i öst är det knappast mer än ett par djungeltäckta öar.

Under tusentals år har befolkningen på Mio-Enara levt av det som djungeln och havet har att erbjuda. Var och en av de byar, och sedermera städer, som finns på öarna styrs oberoende av de andra. Det finns ingen gemensam historia för de olika stammarna, men det går att indela öns befolkning i två grova delar. Samlingsnamnet för de som bor på såväl Mio som Enara är enarer.

Folkslag

I de byar och små städer som ligger längs kusten på Mio och Enara bor det darkenska folkslaget. De försörjer sig framförallt på fiske och jordbruk. De enariska darkenerna är ett fredligt folk som, om de kan, undviker att bege sig in i den mörka djungeln.

Vid vattendrag och små sjöar i den djupaste djungeln bor de enariska tosherna. Detta folk är av nödvändighet väldigt hårda och osentimentala till sin natur. Den farliga djungeln kräver sina offer, anser de och det är nödvändigt för att andarna ska vara nöjda. Jakt och samling i de Mio-Enariska djunglerna är ett extremt farliga företag. Detta har gjort att tosherna måste ta vara på all föda de kan få, inklusive att äta sina egna. Vissa tvingas därför bli kannibaler. I ritualer som för den utomstående kan verka makabra, hyllar dessa tosher den avlidnes ande innan de tillreder och äter honom.

Städer

Laono: Detta är, tillsammans med Mio-Kaon, den största staden på Mio-Enara. Detta tack vare ett handelssamarbete som inletts av Laonos hövding Naggron (se Personligheter). Laono ligger i det som kallas Laonobukten. Skyddad från havets vrede har staden haft en relativt enkel tillvaro och har vuxit till att nu hysa närmare 1.000 invånare. Staden är avlång och husen ligger i rad längs stranden. Bortom husen ligger stora fält där stora hjordar tulaner betar. Tulanerna är Laonos huvudsakliga exportkälla. Dessa bytes mot näringsrikt foder samt de lyxvaror som blivit så populära på senare tid.

Mio-Kaon: Mio-Kaon ligger, precis som Laono, i Laonobukten och har skyddats från havet. I staden, som har drygt 1.000 invånare, ligger den enda fasta marknadsplatsen på hela Mio-Enara. Här handlas det från morgon till kväll i allt mellan himmel och jord. Det är även här de enda heltidshandelsmännen finns. Dessa köper in och säljer dyrt för att överleva, något som inte tidigare skådats på dessa öar. Vackra tyger importeras från Kryddöarna och sys av byns kvinnor till vackra klädedräkter som endast de mest välbärgade kan byta till sig. Från Mio-Kaon exporteras tulaner och en speciell sorts tobak som delvis innehåller hallucinogena löv. Dessa används ofta vid religiösa ritualer.

Voloth: Högt uppe på bergens sluttning ligger ett samhälle med cirka 700 tosher. Det är den enda större samlingen tosher som finns på öarna, och deras liv ter sig annorlunda än för övriga tosher. De livnär sig på handel med de kryddor som växer på de svårtillgängliga klipporna. Kryddor som handelsmän betalar dyrt för. Tosherna åker nedför den strömma Ruedfloden i små båtar för att möta upp handelsmännen vid kusten, där de kastat ankar. Mot kryddorna byter tosherna till sig grovsmide som de behöver i sitt skördearbete.

Samhälle

Bland darkenerna finns det ingen tydlig uppdelning i samhällsklasser. Varje by styrs av en hövding (Tahre) och det finns en religiös ledare och schaman (Onlon). Dessa respekteras av alla i samhället, men ingen av dem har någon egentligen bestämmanderätt. De anses bara som visa män värda att lyssna på. Övriga invånare är alla likvärdiga även om det finns status i

att äga det vackraste smycket och det största huset. Denna ojämnställdhet har ökat allt mer efter kontakten med omvärlden.

I de små toshstammarna finns det ingen som helst hierarki. Män och kvinnor sköter samma sysslor (utom barna-födandet) och alla gör allt för att stammen ska överleva den hårda miljön. Ofta finns det någon person som anses ha närmare kontakt med andarna och denna tillfrågas ofta i medicinska och religiösa frågor. Ett undantag är staden Voloth där strukturen är mer lik den darkenska.

När det gäller mat så äter tosherna den mat som de kan skörda från djungeln. Dieten består främst av frukt och växter, och vid de tillfällen de kan få tag på kött är det en riktig festmåltid. Den mesta maten äts rå, men det som tillagas kryddas rikligt med chililiknande kryddor. Darkenerna lever av sitt jordbruk, och äter såväl bröd som frukt och kött. Tulankött är segt men näringsrikt och tillagas ofta i soppor som får koka flera timmar över öppna eldar. Kryddningen är ofta sparsam.

Språk & namnkultur

Språket på Mio-Enara har utvecklats självständigt och har ingen direkt koppling till övriga språk i Mundana. Det har ett litet ordförråd, och innehåller nästan bara ord som beskriver konkreta saker såsom havet, bergen och djungeln. Språket saknar nästan helt språkmelodi och är väldigt ryckigt. I och med handelskontakterna med Kryddöarna har andra språk gjort sitt inträde på öarna. De finns ett fåtal darkener som behärskar kryddöarnas språk, uni, medan de allra flesta tosher enbart talar det inhemska språket. Undantaget är tosherna i Voloth, där vissa invånare talar uni.

På Mio och Enara namnges barn efter den tid på året de föds, samt efter en ande som föräldrarna anser passa barnet. Det sägs att den ande som föräldrarna väljer besätter barnet vid födseln och kommer att avgöra dess lycka och framgång i livet. Enkelt kan man säga att året delas in i fyra årstider vår (Nag), sommar (Min), höst (Ter) och vinter (Lis). Det är brukligt att namnen börjar med något av dessa ord, men det finns undantag. Föräldrarna väljer ande genom Namnets ritual (se faktaruta) och om inget namn kommer till dem då anses barnet förbannat och kommer att leva ett liv i olycka och misär. Det har hänt att förtvivlade föräldrar berövat sina barn livet till följd av en misslyckad ritual. Till årtidsnamnet kopplas sedan andens namn, till exempel Terzane (höst och vattnets ande). Det finns ingen skillnad i hur män och kvinnor namnges.

Namn: Nagthal, Nagada, Nagnia, Nagdim, Mineg, Minzide, Minuas, Minpelth, Terzane, Teregrin, Tergi, Terquado, Lisbeta, Liskaje, Lisjez, Liskao, Ruundol.

Namnets ritual

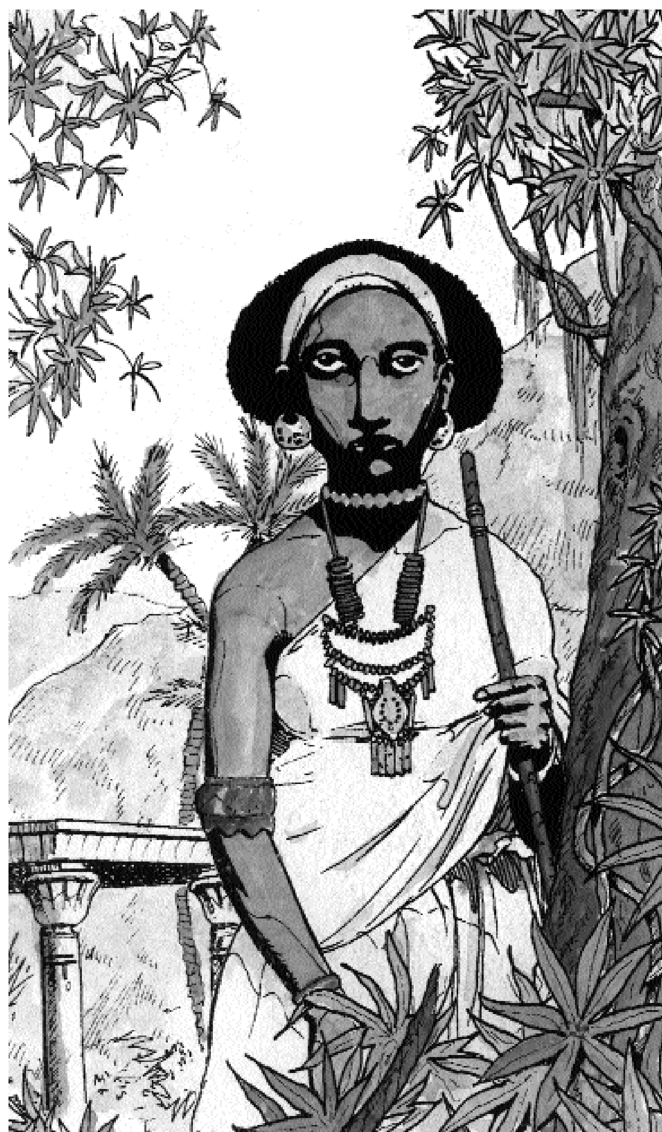
Den sista fullmånen innan ett barn föds ska fadern och den höggravida modern genomföra det som kallas namnets ritual. Syftet med denna är att åkalla en ande som ska besätta barnets kropp och ge barnet dess namn. Föräldrarna tuggar löv av tez som ger dem starka hallucinationer och sedan dansar de tills modern kollapsar. Hon ska då viska ett namn i faderns öra och det namnet är anden som besätter barnet vid födseln. Om födseln försenas så mycket att det verkar som att barnet inte kommer att födas innan nästa fullmåne kommer byns medicinman att ge modern örter som påskyndar födseln. Om detta inte hjälper kommer barnen inte att få nåt namn, då det anses att anden enbart väntar från en fullmåne till nästa.

Typiska karaktärsdrag

Typiskt bland darkenerna kan sägas vara en hög lojalitet gentemot familj och samhälle. De är ofta misstänksamma och sällan generösa mot främlingar. Bland tosherna är lojaliteten gentemot den egna stammen ännu högre, medan misstänksamhet och ren fientlighet ofta präglar förhållandet till främlingar.

Religioner

Mio och Enaras religioner är uppbyggd kring enkla ritualer och åkallan av andars namn. De två folken har liknande religion, men deras utövande skiljer till stor del. Darkenernas ritualer involverar sällan eller aldrig offer till andarna, utan centreras kring danser och musik. Toshernas ritualer innefattar ofta offer, om än väldigt sällan levande människor, och drickande av blod.



Enligt Enarernas tro är allting levande besatt av andar. Allt från oss människor till den minsta insekt som krälar på marken. Dessa andar är värda vördnad, respekt och i vissa fall fruktan. De ritualer som finns handlar om att antingen åkalla andars namn, eller skydda sig mot de andar som kan vara farliga. I nästan alla ritualer ingår tuggandet av löv som ger hallucinationer.

Krigsmakt

Mio-Enara har ingen samlad militär styrka. Varje stad och by står för sitt eget försvar, där alla från unga år lär sig att hantera såväl pilbåge som spjut. En yttre invasionsmakt skulle med lätthet kunna ta över de kuststäder som finns på öarna, men väl inne i djungeln kommer problemen. Det är extremt svårt att transportera manskap och utrustning genom de täta djunglerna. Vägsystemet är obefintligt och varje man, kvinna och barn kommer att delta i gerillakrigföring mot en eventuell invasionsstyrka. Tosherna är synnerligen anpassade till djungeln och använder blåsrör med förgiftade pilar för att hålla motståndare borta.

Handel

I Mio-Enara finns ingen handelsflotta, utan den handel som äger rum baseras på de fartyg som anländer till öarna från annan ort. Hittills är det nästan enbart från Kryddöarna dessa handelsmän anländer. Huvudsaklig importvara är järnmalm och smide, men även tyger, lyxvaror och djurfoder importeras. Det som exporteras är framförallt boskap (tulaner), tobak och exotiska kryddor.

Mio-Enara klarade sig väldigt länge utan handel och det finns många som fortfarande anser att den inte behövs. Vissa anser att främlingarna bara för med sig sjukdomar och konstiga vanor. Det är bland annat denna motvilja som har lett till att handeln är så pass begränsad.

Det är ovanligt med handel städerna och byarna sinsemellan, men ett utbyte har inletts mellan Laono och Mio-Kaon vilket har lett till att dessa städer är de två största på öarna.

Myntsystem

I Mio-Enara finns inget gemensamt myntsystem. All handel sker genom att varor bytes mot varor. Däremot är ädla metaller, såsom guld och silver, väldigt ovanliga på ön och anses därför vara ytterst värdefulla.

Tideräkning & Kalender

Så länge folket på Mio-Enara var ensamma, och det inte anlände några främlingar till ön, hade de inget som helst behov av en kalender. Arbetet styrdes av årstid, väder och solens höjd på himlen.

Enarernas viktigaste tidsmätare var, och är fortfarande, månen. De mäter tiden i det antal soluppgångar som går mellan varje månfas. Högtider och liknande baseras på enkla regler, såsom första fullmånen efter regnperiodens slut. I hamnstäderna har den cirefaliska kalendern börjat införas allt mer. Alla ser dock inte detta som en god sak.

Personligheter

Naggron: En av de få personer som inser att det är oundvikligt att det kommer främlingar till Mio-Enara är Naggron. Han anser att handeln är ett av de viktigaste inslagen i ekonomin, och det är på hans initiativ som handelsrutten mellan Mio-Kaon och Laono har inrättats. Naggron är hövding i staden Laono. Han är en driftig person och då handelsskeppen kommer till staden är han alltid med och hälsar dem välkomna. Han är också en av de får personer som har lämnat öarna för längre resor. Han har kontakt med ett flertal cirefaliska handelsmän och tror helt och fullt att de är hederliga och kan inte förstå kritiken mot dem.

Intressanta platser

Tystnadens glänta: I djungeln ungefär mitt emellan Voloth och Zigada ligger en glänta. Den är inte stor, knappt tio meter i diameter. Denna plats är en av toshernas absolut mest vördade. Här kan inte ens det starkaste skrik göra sig hört. Inga ljud hörs på denna plats och den som försöker tala ser ut som en mimande pajas.

Fakta om Mio-Enara

Statsskick: Stamsamhälle och stadsstater.

Statsöverhuvud: Inget.

Rättsväsende: Beslut i lagtvister fattas mellan byns hövding och schaman. I övrigt gäller 'öga för öga'.

Areal: 915.000 km² (territoriellt anspråk).

Invånarantal: Omkring 40.000 invånare.

Befolkningstäthet: 0,04 invånare per km².

Befolkning: Darkener (43%), tosher (56%), övriga (1%).

Språk: Enariska.

Huvudstad: Ingen, men Laono räknas som huvudort.

Huvudnäring: Boskapskötsel, jordbruk och till en viss del handel.

Handelsvägar: Sjövägen till kryddöarna.

Import (i stort): Järnmalm, smide, tyg, djurfoder.

Export (i stort): Tobak, kryddor, boskap.

Militära resurser: Mio-Enara har ingen samlad militär styrka. Varje stad och by står för sitt eget försvar, där alla från unga år lär sig att hantera såväl pilbåge som spjut.

Religion: Andedyrkan.

Vänner: Inga.

Fiender: Inga.

Myntfot: I Mio-Enara finns inget gemensamt myntsystem. All handel sker genom att varor bytes mot varor. Däremot är ädla metaller, såsom guld och silver, väldigt ovanliga på ön och anses därför vara ytterst värdefulla.

KAPITEL FYRA

KRYDDÖARNA



Canaza såg nöjd ut med sitt inköp, en slav som sjöfararna från Dhurkoor hade sålt. Nu skulle hon avlastas i sitt hem, glömd var den tiden då hon själv utfört fysiskt arbete. Framför henne väntade en helt klart mer avslappnad tillvaro, vilket fylld henne med ro.

Hon hade känt viss tvekan när hennes far beslutat sig för att lämna Melorion och flytta till de fjärran Kryddöarna. Han hade försökt övertala henne med löften om ett rikare liv och än mer behagligare klimat än Vamboliens. Nu hade hon tillslut insett den främsta fördelen – den fullt lagliga och öppna slavhandeln.

Framför sig såg hon en slavdrivare som pryglade en av slavarna vilken i sin enfald försökt rymma precis innan dagens handel skulle inledas. Så fick han sitt straff – en slav skall veta sin plats. Canaza tänkte lite över hur hårt hållen hennes nya tjänare skulle vara. Det fanns inga moraliska skäl till barmhärtighet men hon visste att en slav som aldrig blir slagen troligtvis kommer leva längre.

Hon funderade på vad hon skulle kalla slaven. Något måste han ju heta men vad det skulle vara kunde hon inte komma på. Kanske var det bäst att vänta tills hon märkt vad han var bra på. 'Slav' kunde gott duga tills vidare. Vad han hetat tidigare spelade föga roll – han var nu hennes egendom och hans namn skulle väljas därefter.

KRYDDÖARNA

Mitt i Söderhavet ligger ett antal öar som tillsammans brukar kallas Kryddöarna. Namnet kommer givetvis från den omfattande handel med kryddor som förekommer i området. Kryddöarna är ingen organiserad stat, utan styrs som en plutokrati, vilket betyder att makten ligger i handelsmännens (och -kvinnornas) händer. Dessa handelshus konkurrerar intensivt med varandra, och med en ständig oro för dhurkoorska sjörövare så är handeln mycket snabb och intensiv.

Geografi

Kryddöarna har ett minst sagt gynnsamt läge mitt i Söderhavet och med den rika förekomsten på kryddor och andra liknande varor så är öarna perfekt lämpade för handel. Öarna är kuperade på inlandet men plattas ut mot kusterna och övergår till långa vita sandstränder. De fåtaliga bergen består av slocknade vulkaner som numera är överväxta med täta djungler där allehanda sällsamma djur lever. De färggranna papegojorna samt tjattrande klätteraporna fångas in av lokalbefolkningen och säljs till högra priser då de är populära husdjur hos sjömän. Det finns gott om fisk i havet runt öarna och detta är också befolkningens huvudsakliga föda. Att bada i det turkosfärgade vattnet har dock sina risker då hajar och ibland även halkyoner jagar byten bland reven.

Närheten till havet gör att temperaturen inte varierar så mycket med året, värmen hålls på en ständigt varm och behaglig nivå, tack vare de vindar som ständigt blåser in mot öarna. Det drar några gånger i månaden in mindre regnstormar över öarna men dessa varar sällan mer än någon dag.



Historia

Om Kryddöarnas förhistoria är väldigt lite känt, då skriftspråk länge saknats. Ursprungsbefolkningen är alla darkener, men när och varför de anlände till öarna är det nästan ingen som vet. Klart är i alla fall att deras språk, uni, har vissa likheter med forianskan, men anledningen till detta tros vara den forianska missionen. Så mycket vet man dock, tack vare foriansk historieskrivning, att forianerna inte var först på öarna.

Efter den första kontakten med cirefalierna år 2666 e.D. så kom öarna att benämnas just Kryddöarna av de cirefaliska handelsmännen. Kontakten med cirefalierna har även gjort att alla handelshusen skriver med falisk skrift, mot den tidigare forianska. Det är mest under de senaste hundra åren som Kryddöarna utvecklats mot den handelsknytpunkt som det är idag. År 2707 e.D. avsattes konungen och handelsmännen tog adelns gamla plats. Den nya handelsinriktningen ledde till en stor inflyttning av pyaralver och cirefalier; båda konkurrerar hårt om makten över Kryddöarnas handel.

Städer

Unolalai: Den största staden på öarna sjuder av liv och rörelse dag som natt. Urbefolkningen har på senare tid trängts undan och nya stadskvarter har växt fram där det uppförts cirefaliska, mûhadinska och forianska byggnader. Arkitekturen är därför väldigt varierande och man vet genast vilka som bor i respektive stadsdel. Marknadsområdet är väldigt stort och man kan hitta de mesta från slavar, droger och aunuriska vapen till underbara tyger och konstverk. Trots den stora blandningen etniska grupper är Unolalai en relativt lugn stad förutom i hamnområdet där det ofta är bråk på bordeller och tavernor. Det bor omkring 12.000 invånare i staden.

Religion

Kryddöarnas två gudomar är guden Voh och gudinnan Via, vilka ses som allas fader och moder. De båda finns alltid som en hjälpande hand för människorna. Andra synsätt som behandlar gudomarna är mer åt det romantiska eller erotiska hållet. För de troende männen så är det Via som ligger bakom alla kärleksmöten, för kvinnorna gäller förstås detsamma fast med Voh. En mycket stor del av konsten på öarna är just sexuellt och religiöst laddade bilder. Voh- och Via-dyrkan må vara den vanligaste religionen men är långt ifrån den enda. Mer eller mindre alla gudar är tillåtna att dyrka men det är få religioner som fått riktigt fäste. Det finns dock mindre grupperingar med Daak, Cirza samt Imaytroende på öarna. Det ryktas även att det finns primitiva schamaner av urbefolkningen som på landsbygden offrar till dödsguden Dibuk samt skapar zombier av deras fiender.

Samhälle

Det senast halvseklet har de fyra handelshusen Mianai, Tanhi, Natah och Hahna dominerat Kryddöarnas handel och därigenom även makten. Varje handelshus finns representerat i Unolalais råd, där röstlängden fastställs på nytt vartannat år grundad på vilken ekonomisk omsättning respektive råd har. De konkurrerande handelshusen är därför mycket noga med att upptäcka eventuellt fusk i bokföringen.

Mianai har på senare tid försökt betala de dhurkoorska piraterna så att dessa endast skall attackera de andra handelshusens skepp, så att Mianai på så sätt skall erövra de andras marknader. Tanhi ställer sig splittrade till Mianais planer. Med ena handen försöker man bilda en pakt med de svagare två mot Mianai, men med andra handen genomförs planer på att delta i Mianais relation med dhurkoorerna. Hur det hela kommer att sluta är en minst sagt öppen fråga.

Cirefalierna gör sitt bästa för att få ett av sina handelshus i rådet men då lagen än så länge förbjuder utländska handelshus att deltaga så köper de istället sitt inflytande med mutor och hot. Trots deras inblandning så är Kryddöarna en relativt fredlig plats där det är ovanligt med våldsdåd. Så fort man lämnar öarnas farvatten måste man dock vara försiktig då pirater från Dhurkoor gärna lägger händerna på en värdefull last från Kryddöarna.

I analogi med religionen är hela tänkandet uppbyggt kring balansen mellan manligt och kvinnligt. Könen ses teoretiskt sett som likvärdiga, men inte för den skull som likadana. Praktiskt sett så styr männen den största delen av handeln, och har därigenom störst makt.

Handel

Handel är Kryddöarnas huvudnäring då de exporterar kryddor och tobak till hela Mundana. Likaså fungerar öarna som en knutpunkt för handelsmän från hela västra Mundana. Från Mio-Enara importeras boskap och tobak, från Menon-Aun järn, slavar och vapen, från cirefalierna spannmål, tyger och värdeföremål. Även Mûhad och Forion är viktiga handelspartners och många kaptener från hela Mundana har minst en gång i sitt liv besökt Kryddöarna. Likaså har många slagit sig ned där i sin ålderdom då klimatet är bra för deras värkande leder samtidigt som spriten samt kvinnfolket är billigt. Det finns ett ordspråk i söderhavet som lyder: ”Om man saknar något så behöver man inte resa längre än till Kryddöarna”.

Intressanta platser

Vulkansjön: I en av de slocknade vulkanerna har det bildats en sjö och invid denna har det växt upp en mindre by. Byborna är alla troende till den forianska guden Imay och lever ett fridfullt liv i samförstånd med naturen. De byter till sig förnödenheter och nödvändig utrustning från staden Unolalai som ligger två dagsmarscher bort. De troende brukar när de vandrar till staden även predika för folket och försöka vinna över dem till sin tro.

Alvhamnen: På en av de mindre öarna inte långt ifrån huvudön ligger en by djupt inne i en lagun. Det är endast möjligt att ta sig till byn med skepp via högvatten. Det som särskiljer byn är att de som lever där är pyaralver. De odlar örter och kryddor på stora plantager vid lagunen. Det mesta av arbetet utförs dock av mänskliga slavar (främst darkener) medan alverna anstränger sig så lite som möjligt. Varje månad seglar de med skepp till Unolalai för att handla till sig förnödenheter. Bosättningen leds av en mystisk alvkvinna som döljer sin identitet bakom en mörk slöja för alla utom sina närmaste.

Pyaralverna

Det finns en stor ansamling pyaralver på Kryddöarna där de flesta försörjer sig som sjömän. Ofta så är det pyaralverna som sköter handeln med sina rasfränder i Forion. Det är inte ovanligt med skepp vars besättning består uteslutande av pyaralver. Många av dessa skepp är krigsfartyg som låter sig hyras av handelsmän till skydd mot pirater. Det mest kända av dessa skepp är Slaghöken, vilket är en väldig tremastad karack som för närvarande är i tjänst hos handelshuset Hahna. Förutom att Slaghöken fungerar som ett krigsfartyg som skyddar Hahnas handelsfartyg så bedriver fartyget sin egen handel. I strid är Slaghökens besättning mycket fruktade då deras bågskyttar nedgör fiendens manskap på långt håll.

Fakta om Kryddöarna

Statsskick: Plutokrati.

Statsöverhuvud: De fyra handelshusledarna för Mianai, Tanhi, Natah och Hahna.

Rättsväsende: Det handelshus som har mest med brottet att göra dömer enligt egna stadgar.

Areal: 8.100 km².

Invånarantal: Omkring 50.000.

Befolkningstäthet: 6,2 invånare per km².

Befolkning: Darkener (42%), Pyaralver (21%), Zhaner (20%), Cirefalier (8%), Sabrier (5%), Övriga (4%).

Språk: Uni, Faliska.

Huvudstad: Unolalai, 12.000 invånare.

Huvudnäring: Handel.

Handelsvägar: Sjövägen till Mio/Enara, Forion, Tedon, Gordrion, Eumo och Mûhad.

Import (i stort): Slavar, brännvin, samt det mesta som genererar vinst.

Export (i stort): Järnmalm, dyrare träslag, samt det mesta som genererar vinst.

Militära resurser: Varje enskilt handelshus har sina egna soldater samt krigsfartyg för att skydda sin flotta. I huvudstaden finns det dock en oberoende stadsvakt på tvåhundra personer som även fungerar som soldater.

Religion: Voh/Via (61%), Cirza (8%), Daak (7%), Imay (5%).

Vänner: De flesta.

Fiender: Dhurkoor.

Myntfot: De flesta mynt accepteras.

DHURKOOR

De flesta sjöfarare har ett tvetydigt förhållande till Dhurkoor. Å ena sidan så utgör piraterna från staden ett ständigt hot mot alla fartyg, men å andra sidan så kan en skrupelfri handelsresande göra ordentliga vinster på att köpa billigt stöldgods från sjörövarna. Frågan är dock vilken inställning till sin heder man har.

Geografi

Dhurkoor är beläget en bit upp längs i floden Dhur, bakom nästintill ogenomträngliga passager, beryktade för sin rikhet på såväl krokodiler som pirayor. Staden, som fungerar som ett tillhåll för nästan hela Söderhavets sjörövare, vilka har kunnat hålla sig skyddad från omvärlden tack vare områdets svåråtkomlighet. Ett fåtal gånger har cirefaliska fartyg försökt invadera staden men det har alltid slutat med grava misslyckanden.

Historia

Staden grundades utav pirater i början av 2800-talet. Piraterna ockuperade de små byarna runt floden och förslavade folket för att använda platsen som ett gömställe och en frihamn. Hamnens rykte växte vilket ledde till att fler och fler skumma element sökte sig dit. Den fruktade piraten Hubu tog snabbt kontroll över handeln och piratverksamhet och lade allt under sitt beskydd. År 2901 dog Hubus sonsons son och hans båda tvillingsöner Maha och Grian var intresserade av pirathusets makt. Sedan dess har makten varit splittrad i två delar, det är nu tvillingarnas respektive söner som kontrollerar staden.

Samhälle

Maktfördelningen i Dhurkoor är en smula invecklad. Stadsrådet styrs av de båda pirathusen Maha och Grian tillsammans med hantverksmästarna. Husen får bedriva handel i obegränsad omfattning; prostitution, slavhandel, narkotika och ocker är alla tillåta företeelser. Stöld däremot, är strikt förbjudet (så länge som det inte sker utanför Dhurkoor, vilket i sanningens namn förekommer i allra största grad).

Dhurkoor har tvärt om vad man kan tro stadsvakter. Dessa består dock av pirater från pirathusen Maha och Grian. Dessa skall hålla ordning på vad som sker i staden och se till att inte andra pirathus etablerar sig där. Det är fullt tillåtet av andra pirathus att bedriva handel i Dhurkoor så länge de följer stadens regler. De får dock inte ha en permanent tillvaro i staden såsom handelshus eller bordeller.

Maha och Grian har ett speciellt förhållande till varandra. Å ena sidan så har de samma synsätt på hur lagen ska vara utformad, men å andra sidan så delar de inte samma åsikt om vem som skall vinna mest på lagens utformning. Trots ett flertal oroligheter mellan pirathusen så har de lyckats sammarbeta och dela på makten. Det finns dock många fraktioner som vill se Maha och Grian kämpa mot varandra då detta kan rubba deras maktbalans och öppna stadens marknad för andra aktörer.

Befolkningen i Dhurkoor är mycket mångfacetterad och de darkenska urinvånarna finns endast i ett litet antal. Sabrier, cirefalier och tiraker dominerar befolkningen tillsammans med personer från Mundanas alla hörn. Mångfalden av folk i området har gjort att ett flertal gudar tillbes; det är inte ovanligt att Imay tillbes jämte Mare.

Dhurkoors krigsmakt är främst inriktad på stadsvakten vilket är lika med de pirater som lyder under Maha och Grian. Men i stort sett är det var man (eller besättning) för en själv. Stadsvakten fungerar främst som skydd för staden, och för att skydda pirathusens verksamhet från andra piraters verksamheter.

Piraterna genomför oftast strandhugg och kapningar vid Kryddöarna, då det är en perfekt knytpunkt där mycket varor passerar. Näst efter det är de forianska hamnarna Denvi och Alay omtyckta resmål för sjörövarna, vilket gjort att Forion försökt stoppa piraterna, dock utan framgång. De ärligt erövrade varorna säljs antingen på Kryddöarna eller hemma i Dhurkoor.

Fakta om Dhurkoor

Statsskick: Rådsstyre kontrollerat av handelshus.

Statsöverhuvud: Borgmästare Ahid, samt de två handelshusledarna Dihan Maha och Kotu Grian.

Rättsväsende: Rådets domstol tillsammans med stadsvakten skapar ordning.

Areal: 2 km².

Invånarantal: 4.700 invånare.

Befolkningstäthet: 2.350 invånare per km².

Befolkning: Darkener 20%, Tiraker 13%, Cirefalier 14%, Sabrier 11%, Zhaner 11%, Övriga 31%.

Språk: Foriansk dialekt.

Huvudstad: Dhurkoor, 4.700 invånare

Huvudnäring: Handel, piratverksamhet, fiske.

Handelsvägar: Sjövägen till Kryddöarna och Forion.

Import (i stort): Livsmedel, slavar, brännvin, samt det mesta som genererar vinst.

Export (i stort): Järnmalm, timmer, samt det mesta som genererar vinst.

Militära resurser: Omkring 200 stadsvakter, 23 skepp.

Religion: Imay 20%, Mare 35%, Mahktah 39%, Cirza 15%, Mhîm 9%, samt ett flertal lokala gudomar.

Vänner: Visst ekonomiskt utbyte med cirefalierna.

Fiender: Kryddöarna, Forion.

Myntfot: De flesta mynt accepteras.

KAPITEL FEM

STORMARNAS HAV



Den stickande röken från de brinnande byggnaderna gjorde luften svår att andas. Runtomkring hördes ljuden av strid, skrik och vrål. Bazirktiraken Ragog rusade genom röken med sin klinga redo. Strandhugget hade varit lyckat. En mindre sabriskt bosättning där de flesta var missionärer och jordbrukare. De gjorde dock tappert motstånd med sina enkla redskap vilket fick Ragog att imponeras över deras mod. Dessutom blev det hela mycket roligare så – att jaga flyende bosättare var endast enerverande.

En ung kvinna med sot i ansiktet, det blonda håret i oreda och tårar strömmande utefter kinderna rusade skrikande mot Ragog med en grep i sina händer. Med lätthet undvek han anfallet och avskilde hennes huvud från kroppen med ett kraftfullt hugg. Något hårt träffade hans ena axelskydd och han snurrade runt. En äldre man med en kratta hade sprungit upp bakom honom och gjort ett klumpigt anfall. Ragog stirrade på krattan i hans händer och ett leende spred sig på hans läppar. Det här var bara för lätt.

Första hugget slog sönder krattan. Andra hugget gav mannen ett djupt sår i låret så att han föll på knä. Därefter en välriktad spark i bröstkorgen så han kastades på rygg och slutligen rände Ragog sin klinga genom mannens hals. Ragog höjde sina armar mot skyn och vrålade i triumf. Detta var en bra dag.

SINADERA

Den väldiga klippön Sinadera reser sig ur havet strax öster om stora arkipelagen. Den är tillhåll för en stor samling bazirktiraker som försörjer sig delvis på handel men först och främst på plundring och sjöröveri. Strandhugg är inte ovanliga på närliggande öar och urbefolkningen i arkipelagen har liksom sabrierna och cirefalierna lärt sig frukta de brutala tirakerna.

Geografi

Sinadera är sparsamt skogsbeklädd då större delen av ön utgörs av berg och klippor. De ogynnsamma förhållandena för odling av spannmål gör att tirakerna är beroende av antingen handel eller plundringståg för att kunna förse hela sin befolkning med mat. Fisk från havet och de mindre älvarna utgör huvudfödan. Alla större landlavande djur har sedan länge blivit utrotade i jakten på föda. De fyra öarna Niro, Pelan, Regon och Togon som ligger norr och öster om Sinadera är också de under tirakisk kontroll och har samma ogästvänliga terräng.

Historia

Ursprungligen levde stammar av arkipelagens urbefolkning på dessa öar men stammarna blev under bara några år totalt utrotade när en stor trupp bazirktiraker landsteg och förkunnade att öarna nu var deras. Sedan dess har tirakerna haft makten på Sinadera och de omkringliggande öarna. Deras dominans över området har hållit i sig i mer än tvåhundra år. Tirakerna var från början del i ett handelshus som blev drivna från Takalorr under ett av stamkrigen och många av dessa känner en rivalitet gentemot tirakerna på Takalorr och har inga höga tankar om dem.

Städer

Det finns inga egentliga städer på Sinadera. I vikar och efter mindre floder vilar mindre bosättningar på strandkanterna och även djupare in i skogarna vid bergens rötter kan man finna mindre byar. De tre största bosättningarna är Sinadera, Larrmok och Nirram. Dessa bosättningar har strax under femhundra invånare och har alla väl skyddade hamnar där fartygen ligger förtöjda. Sinadera är den största bosättningen och det är också här som alla större beslut fattas och de mäktigaste tirakerna håller till. Det är även till Sinadera som fåtaliga modiga handelsmän eller pirater söker sig då de vill sälja sina varor (främst livsmedel och andra förnödenheter).

Religioner

Dyrkan av den mörka gudinnan Mahktah är den enda religionen på Sinadera och schamanerna som förkunnar hennes bud står mycket högt i status. Sinaderas tiraker är betydligt mer fanatiska i sin tro till Mahktah än de på Takalorr. De har vanligen ett flertal religiösa fester i månaden och särskilt då piratflottan lämnar hamnen och när de återvänder. I dyrkan förekommer bland annat rituella offer av boskap som sedan förtärs under festliga måltider.



Samhälle

På Sinadera fattas alla beslut av ett råd som består av de inflytelserikaste ledarna från de tre största stammarna samt de tre mäktigaste schamanerna. Ledaren för rådet är den kvinnliga tiraken Zûtha som hållit ordning på Sinadera i mer än åtta år. Självklart finns det ett flertal mindre byar som inte följer rådets beslut och agerar på egen hand men dessa riskerar då att dra på sig rådets ogillande vilket vanligen leder till stamkrig.

Krigsmakt

På Sinadera finns det ingen egentligen samlad krigsmakt men de flesta tiraker kan hantera sina vapen väl och går samman för att försvara sig gentemot angripare. Flottan är mycket stor och tirakerna känner mycket väl till farvattnen runt öarna. Dessutom finns det ett flertal primitiva försvarsverk byggda runt de större bosättningarna vilket gör dem mycket svåra att erövra utan stora förluster.

Handel

Sinadera importerar till största del livsmedel och exporterar till största del slavar och stöldgods. Få utländska skepp tar sig till Sinadera då risken för överfall är mycket stor. Istället beger sig piraterna till mer skumma hamnar, exempelvis Katharsis i Soldarn eller Tiban i Takalorr för att göra affärer. Det händer dock att de handlar med cirefaliska skepp som de möter ute på havet då dessa betalar bra för billiga slavar och stöldgods.

De tre stammarna

Det finns tre större stammar på Sinadera. Dessa har haft ett flertal blodiga konflikter mellan varandra men har på senaste tid blivit mer enade. Under plundringstågen så slår de vanligen ihop sina styrkor för att kunna angripa större mål som ger mer avkastning.

Panthakk: De djuriska. En stam som lever uppe vid bergens rötter. Skeppen ros upp för Khizfloden till en skyddad vik i en korvsjö där även bosättningen Nirram ligger. Under regnperioder då floden är mycket strid så är det mycket tungt att ro upp skeppen och det har hänt att de tvingats lägga till närmare utloppet. Panthakkstammen är känd för sina galna bärsärkar och för sin kannibalism. De tvekar inte att äta en fallen motståndare rå, inte ens om det är en tirak. Deras rustningar består till största del av benpansar av olika slag men även bokklath är vanligt. De flesta andra tiraker på ön fruktar Pannthakkstammen men de är samtidigt respekterade då de är stora krigare.

Raukorr: Blodsstammen. Den största och mäktigaste stammen på ön som leds av trokkan Zûtha. Deras största fäste är bosättningen Sinadera som ligger i en skyddad vik. Det som gör Blodsstammen så mäktig är deras ulvryttare som är av stort antal och väl utrustade. När de beger sig ut över havet tar de med ulvarna på skeppen. Blodsstammen använder till största del vapen och rustningar som erövrats genom plundringståg, helst av allt skall man ha nedlagt motståndaren som bär vapnet själv.

Makhaugarrtha: Den svarta solen. Stor stam som har den starkast flotta på Sinadera. Deras främsta bosättning är Larmokk som ligger en bit upp i Sinaderas skogstätaste område. Deras bostäder är till största del byggda i träden och tirakerna använder sig vanligen av avståndsvapen vilket gör att deras bosättning är mycket lättförsvarad. Stammen har ingen binderakk utan styrs av en schaman. Makhaugarrtha agerar ofta på egen hand och bryter ofta mot rådets beslut.

Intressanta platser

Regon: Den vindpinade ön regon väster om Sinadera består till största del av klippor, snår och mindre gölar. Det finns gott om farliga djur och giftiga växter. De flesta tiraker undviker den och endast en mindre bosättning finns på dess östra sida. Mitt på ön finns det en saltvattensjö som leder ut till havet via undervattensgrottor. I sjön lever halkyoner, farliga vatten-varelser som även kan ringla sig över land. Tirakerna har även siktat coomaror i området och undviker därför platsen. De som smugit sig fram till sjön berättar att det tycks resa sig en stor staty från sjöns botten som nästan når upp till ytan. Det glittrar runt statyns fötter som av guld eller silver men halkyonerna rör sig runt statyn likt svarta skuggor och tycks ständigt vara på vakt.

Gruvbesten: På Sinadera lever en väldig gruvbest i bergs-området. Tirakerna har flera gånger försökt dräpa varelsen men alltid misslyckats. Istället har många tirakkrigare slutat som måltid och därför har besten till största del lämnats ifred. Några mindre stammar har dock gruvbestens gamla tunnlar som tillhåll.

Fakta om Sinadera

Stadsskick: Stamsamhälle.

Stadsöverhuvud: Zûtha av Raukorr.

Rättsväsende: ’Den starkes rätt’.

Areal: 62.000 km².

Invånarantal: Omkring 12.000.

Befolkningstäthet: 0,2 invånare per km²

Befolkning: Bazirktiraker (99%), Övriga (1%).

Språk: Sakhra.

Huvudstad: Bosättningen Sinadera ca 500 invånare.

Huvudnäring: Fiske, piratverksamhet och plundring.

Handelsvägar: Inga egentliga. Pirater säljer dock sina varor i bland annat Tiban.

Import (i stort): Alla typer av livsmedel.

Export (i stort): Slavar, läderarbeten och stöldgods.

Militära resurser: Ungefär 6.000 tirakkrigare.

Religion: Mahktahadyrkan.

Vänner: Inga egentliga vänner men arkipelagens flotta vill alliera sig med tirakerna gentemot den yttre fienden.

Fiender: Stora arkipelagen, Cirefaliska samväldet samt Consaber.

Myntfot: 1 kulg = 160 trugg, 1 drock = 6 trugg (en trugg har samma värde som en jargisk denar).

LUBEROS

Den väldiga ön Luberos är en vildvuxen ödemark som bär på spåren av en fallen civilisation och ebhronitiska kolonisatörers närvaro. Det som återstår av städerna är blott ruiner. Djurlivet på ön är nästan utrotat och de djur som finns kvar är mycket aggressiva. På Luberos finns en styggelse som tillintetgjort en hel civilisation och alltjämt vilar och väntar i vildmarken.

Geografi

Luberos är en väldig ö till största del täckt av urskog men med berg i de sydvästra delarna. Mäktiga floder avdelar riket, så pass breda att det ibland är svårt att se till andra sidan. Vid dessa floder breder gigantiska träskmarker ut sig. Luberos har väldigt ont om djurliv förutom i träskområdet där det existerar i ett mindre antal träsklevande varelser. Naturresurser finns det gott om. Bergen är rika på järnmalm och guldet som finns i floderna vittnar om att bergen även innehåller stora guldådrar. Det land som lyckas tämja Luberos har stora ekonomiska vinster att hämta. Vid norra Luberos stränder finns väldiga statyer uppställda. De föreställer en ihopkrupen människa med fågelhuvud och tycks finnas efter hela den norra kusten med några hundra meters mellanrum. Att hugga ut dessa statyer och ställa ut dem talar för att Luberos befolkning var skickliga arkitekter och hantverkare.

Historia

På Luberos levde en gång ett stolt folk, men deras namn är dock sedan länge glömt och endast ruiner finns kvar av deras väldiga städer. Vad som fortfarande går att spåra i skrifter är hur ebhronitiska trupper tog sig till Luberos för att upprätta kolonier. Till en början var kontakten med Luberos folk fredlig men då ebhroniterna började ta för sig allt för girigt av rikets resurser slog folket ifrån. Ebhroniterna ockuperade då deras städer med sin överlägsna militärmakt, brände deras åkrar och tvingade folket att fly in i träskmarkerna och upp i bergen. Folket var dock lika skickliga kämpar och goda smeder som de var arkitekter och tänkare. Deras klingor bet genom ebhroniternas rustningar och sakta men säkert drev de bort trupperna från ön efter mer än tusen år av ockupation. I slutet då ebhroniterna insåg att de skulle förlora Luberos så beslutade ockupanternas ledare att Luberos skulle straffas. En samling magiker genomförde en ritual som åkallade en väldig demonfurste till ön, han lockades med hjälp av hundratals besjälade offer bestående av urbefolkningn och när han manifesterades förmörkades himlavalvet. De ebhronitiska magikerna fängslade demonfursten med kraftfulla besvärjelser och gav demonen order om att släcka allt liv på Luberos. Därefter lämnade ebhroniterna Luberos åt dess öde.

Den väldiga demoniska varelsen började sitt skövlingståg och runt honom svärmade hans demoniska tjänare. Under årtionden höll folket på Luberos stånd mot den fasansfulla motståndaren men kampen släckte slutligen deras liv då de dödade demonerna ständigt tycktes återuppstå. När de besjälade varelserna var slukade och det inte fanns någon mer föda började demonerna vittra samman. De slukade kraften från naturandarna och de lägre djuren, allt för att hålla sig vid liv. Allt detta passade väl samman med de ebhronitska magikernas planer, då Luberos enligt dem var öppen för ny kolonisation när demonerna väl tillintetgjorts. Något som de ebhronitiska magikerna dock inte väntat sig var att det på ön fanns ett högmagiskt område som försedde demonerna med den kraft de behövde för att hålla sig vid liv och förhindrade dem från att vittra samman. Demonfursten vilar nu i detta område i väntan på att utföra sin enda order, 'dräpa allt besjälat på Luberos'.

Demonerna

Demonerna består av en svärm kaosdemoner som omger sin demonfurste – en väldig varelse olikt något annat som existerar på Mundana. Deras begränsning är att de av besvärjelsen är bundna till att hålla sig på Luberos. Dessutom tar de skada av salt, att lämna ön sjövägen är således nästintill omöjligt. Demonerna är aggressiva och ointelligenta och det är inget större problem att överlista dem. Deras styrka och antal gör dem dock till en livsfarlig motståndare. Dessutom tycks mindre demoner som har blivit dödade återfödas ur den stora demonfursten för att växa till sig och härja vidare. De är knutna till landet och känner snart om det finns liv på ön och beger sig skrikande mot varelserna för att sluka deras själar.

Utforskning

Att ta sig till Luberos är svårt och även om nästan inga känner till orsaken av den fasa som hemsöker ön så är det välkänt bland lärda och sjömän att de som går iland på Luberos sällan kommer därifrån. Så sent som 2872 e.D. tillintetgjordes de största delarna av en stor sabrisk expedition som undersökte ön och gjorde försök att kolonisera den. De som undkom berättar om bestialiska varelser med isande skrik som ekade mellan urskogens stammar och städernas ruiner. Därefter var de över dem och slaktade allt och alla. De överlevande lyckades dock föra med sig värdefulla föremål och religiösa artefakter. De som är modiga nog att ta sig till Luberos och är försiktiga kan göra stora vinster genom att plundra de väldiga ruinstäderna. Bland sjömännen sägs det att andarna från Luberos forna folk alltjämt vandrar i ruinerna och sjunger klagosånger ut över havet. Om man lyssnar till dessa sånger och seglar mot dem så leds man in på rev och går en säker död till mötes. Själarna vill nämligen ha sällskap i döden. Om detta endast är en sjöfararskröna eller har någon faktisk sanning vet man inte.

Fakta om Luberos

Areal: 144.000 km².

Resurser: Stora naturresurser i form av mäktiga skogar, järnrika berg och rikligt med ädelmetaller.

Känd för: Den fallna civilisationen, statyerna vid de nordliga stränderna, fasan som hemsöker ön.

LALASTA

I stormarnas hav nära ön Luberos ligger Lalasta. Det är en ö som tidigare var ockuperad av Ebhron och fortfarande är svuren till dem på grund av ett ogynnsamt fredsfördrag. Folket på ön har länge varit isolerat och lidit av svält och stridigheter men nu har ebhroniternas grepp om dem börjat lösas upp och en ny värld har öppnat sig för Lalastas invånare.

Geografi

Lalasta är en ö vars västra och norra delar till största del är täckt av steniga hedar, gölar och mindre snårskog. Först när man närmar sig öns mitt blir terrängen mer kuperad och skogen tätare. På öns centrala delar reser sig Sasrabergen, en brant bergskedja med dånande vattenfall och ständigt snötäckta toppar. Astarabukten är ett långgrunt område där en stor del av fisket sker och det finns gott om små fiskebyar runt hela bukten där Sasrafloden rinner ut. Lalastas huvudstad, Astara, ligger alldeles invid flodens utlopp. På öns sydöstra delar breder en stor djungel och träskmark ut sig. Runt Lalastas kust finns det ett flertal farliga rev, dessutom har ön gott om svåråtkomliga vikar och fjordar.

Det finns rester av väldiga silvergruvor vid roten av Sasrabergen. Dessa är dock alla förfallna och öde då silverådrorna sedan länge tömts och den värdefulla metallen fraktats till Ebhron. I bergen ovanför staden Astara finns ett stort munkkloster som byggdes alldeles innan inbördeskriget. Hit söker sig manliga lalaster som vill tjäna Daak. Inte långt ifrån ligger även Drakgrottan; en mytomspunnen plats där lalasternas forna gud sägs ha levt. Det löper en vandringsled upp till den och många lärda har begivit sig hit för att studera den övergivna drakboningen.

Klimatet på Lalasta är varmt fuktigt året om och på vintern regnar det en stor de av tiden.

Historia

Det finns inte mycket känt om Lalastas tidiga historia. Alla texter från den tiden har blivit förstörda eller omhändertagna av Ebhrons Kabalaorden. Det är dock känt att folket levde uppdelade i ätter och att de alla dyrkade den stora draken som levde i Sasraberget. Ebhronitiska invaderare anlände till Lalasta år 140 e.D. och förkunnade att Lalasta numera tillhörde Ebhron. Ett våldsamt krig bröt ut men lalasternas krigare var för få och ebhroniternas klingor för vassa. När så Den stora draken dräptes och hans eld slocknade tappade folket all sin krigsmoral och blev snabbt slavar under Ebhron. Även om ett flertal uppror skedde blev de snabbt nedslagna och folket sattes att arbeta i silvergruvorna.

För att folket skulle kuvas så förbjöds deras språk, draktemplen raserades och de var förbjudna att dyrka någon gud. De lärde sig istället ebhronitska och fick höra om Kabalaorderns överhöghet.

Efter mer än 1.500 års exploatering så var Lalastas silvergruvor helt tömda. Då Ebhron inte såg sig ha någon användning av ön satte de ett marionettråd bestående av ledarna för öns största ätter som ledare över riket. De tvingade dem år 1789 e.D. att undertecknades ett fördrag som innebar att i utbyte mot att Ebhrons trupper skulle lämna ön skulle lalasterna svära sig att följa fördragets punkter. Fördraget, som gäller än idag, innebär

Lalaster

Lalaster är ett folkslag som påminner mycket om den traditionella vanaren men de är något mörkare i hyn, förutom de som kommer från södra Lalasta, där de är karakteristiskt blekare. Detta tros bero på att de bor i träskmarkerna under de väldiga trädkronorna och sällan skådar solens ljus. Lalasterna är något mindre och smidigare än den vanliga vanaren och drabbas sällan av övervikt. Håret är nästan uteslutande svart, ofta med en blåaktig ton, men det förekommer att kvinnor och män väljer att bleka håret vitt med hjälp av giftiga dekokter då detta ses som exotiskt. Likaså avlägsnar de vanligen all kroppsbehåring, utom håret på huvudet, vilket är en tradition som sträcker sig tillbaka till tiden då draktron var dominerande. De som är öppet draktroende ser till att hålla hela kroppen hårlös. Folket bär vanligen luftiga kläder som ofta är väldigt färggranna då det finns gott om exotiska örter på ön som är lämpliga att använda då man färgar tyger. En man skall gärna visa upp sin fru, eller sina fruar, eftersom det är hög status på detta. Således är det inte ovanligt att de lalastiska kvinnorna är mycket lättklädda. Om man har en mycket nära vän är det heller inte fel att bjuda ut sin fru eller dotter till honom.



bland annat att Kabalaordern har rätt att ha sin närvaro på ön samt att lalasterna aldrig får bygga havsgående fartyg och bruka magi. Dessutom ger alla provocerande handlingar gentemot Ebhron dem rätt att gå in med trupper i landet. Även om detta knappast är troligt så efterlevs dock fördraget alltjämt nästan tusen år efter att det skrevs. Inte långt efter fördraget undertecknades anlände sabriska Daakmunkar till Lalasta och började sprida den ende gudens ord. Folket som upplevt mycket lidande och förtryck hängav sig nästan samtliga till tron.

De senaste hundra åren har Lalasta plågats av ett långdraget inbördeskrig som gällt det bördiga landområdet invid Sasrafloden. År 2965 e.D. avgjordes kriget i ett bakhåll som tillintetgjorde den ena sidans ledare. De män som hade gett dem sitt stöd och kämpat för dem blev alla landsförvisade eller avrättade. Ett avtal har slutits mellan de mäktigaste ätterna på den vinnande sidan och en någorlunda rättvis uppdelning av jorden har skett. Tiden då kriget varade var fylld av blodiga dåd, lönnmord och grymheter. Bland männen på ön som överlevt kriget så är det många som fastnat i alkohol och droger för att glömma krigets fasansfulla scener som hemsöker deras minnen.

Då många män har dött i kriget, eller blivit landsförvisade, har rådet nu återinstiftat månggifte (Daakkyrkan protesterade men blev nedröstade). Månggiftet har egentligen alltid funnits men tidigare var vissa kvinnor konkubiner medan endast en räknades som hustru. Detta för att folket skulle följa Daaks bud om monogami. Som det ser ut nu så är det ungefär tre gånger så mycket kvinnor som män på Lalasta.

Städer

Det finns endast en större stad på Lalasta och det är Astara. Trots att det bor mycket människor på ön, i förhållande till dess storlek, så lever de utspridda för att klara sig på vad jorden har att ge. I de södra delarna där djungeln är tät och stora träskmaker breder ut sig är byarna placerade ute i träsket. Vanligen på mindre holmar eller på hus som står på pålar i vattnet. På övriga landsbygden är de flesta husen timrade. Nära bergen är de dock ofta i sten som tagits från de övergivna silvergruvorna. Det finns kriminella element som valt att ha sina boningar i de övergivna gruvorna.

Astara: En stad vid Sasraflodens utlopp. Några större stenbyggnader finns kvar sedan den ebhronitiska invasionen men de flesta har använts som byggnadsmaterial. Bland de kvarvarande byggnaderna märks bland annat ett mindre citadell där de utsända från Kabalaordern vistas samt ett större stentempel där rådet har sitt huvudsäte. Utanför staden finns dessutom ett högt utkikstorn av sten, det står dock övergivet och är en hemvist åt korpar allena. Staden har endast en mindre hamn men då Astara inte kan erbjuda så mycket i handelsvaror är den sällan besökt. Dessutom är tidvattenskillnaderna så stora att djupgående skepp inte kan ta sig in i den grunda bukten förutom vid vissa klockslag. En hög träpalissad av tjocka vässade stockar omger Astara och husen på insidan ligger tätt invid varandra och är vanligen två eller tre våningar där den understa består av sten och de övre är timrade. Då handeln har ökat så sakteliga har ett flertal mindre värdshus samt bordeller blommat upp i staden och pirater har på senare tid börjat söka sig hit där lagen inte tar någon större hänsyn till vilka besökarna är. Staden har omkring 3.500 invånare.

Språk

Språket som talas är ebhronitiska, men även sabriska blir allt vanligare och är även det religiösa språket. Lalasterna har lyckats bevara sin namnkultur vilket är något av det enda kvarvarande från ursprungsspråket. Den lalasitiska dialekten är dock lätt att känna igen då ”s” vanligen blir utdragna och språket nästan viskas fram. Namnen återföljs alltid av ättenamnet och om man inte vill kännas vid sin ätt så tar man ett epitet, exempelvis ’svärdsman’.

Mansnamn: Asael, Felassi, Hesael, Jesalos, Masomo, Osirias, Salumandas, Sansandro, Selsandos, Sesos, Suul, Vesiso.

Kvinnonamn: Ghisesa, Kesasiloa, Khasiso, Kia, Kisa, Ksefsa, Pesa, Qesua, Ressa, Rusela, Xesimsa.

Samhälle

Lalasta styrs av ett råd där de fem mäktigaste ätterna (innan kriget var det tolv ätter, men de övriga har blivit utplånade eller förvisade) för sin talan. Kabalaordern finns även med som rådgivare samt en primod från Daakkyrkan. Fortfarande förekommer dock tvister och lönnmord, men långtifrån i samma skala som under inbördeskriget.

Bland lalasterna är synen på kvinnan mycket låg. Hon ses mer som ett objekt än en individ och långt ifrån jämnbördig mannen. Det är vanligt att skänka sina döttrar som hustrur till sina vänner eller de som man är skyldig en tjänst. Männen har



likaså inga skyldigheter att vara trogen sin hustru medan hon däremot riskerar sitt liv genom att vara otrogen mot sin man. Utomlands har de lalastiska kvinnorna vanligen ett rykte om sig att vara passionerade och förföriska och det är inte ovanligt att döttrar säljs som slavar av sina fäder.

Typiska karaktärsdrag

Lalaster är vanligen mycket misstänksamma mot främlingar men även gentemot varandra. Misstänksamhet kan rädda en från att gå i en fälla eller bli förgiftad, vilket inte är ett ovanligt slut för de lalastier som strävar att komma upp sig i samhällsklasserna. Likaså har de vanligen inte mycket heder medan lojaliteten till sina nära och kära samt ättelinje vanligen är hög.

Religioner

Ursprungsreligionen var en dyrkan av drakar, folket lydde under Den stora draken i berget och följde dennes bud. När Ebhron invaderade dräpte en stor trupp soldater draken och folket förvägrades sin tro. Den största guden som dyrkas nuförtiden är Daak. Den sabriska Daaktron spreds via missionärer till ön och fick snabbt starkt fäste hos folket som tidigare varit förbjudna att ha någon religion av ockupationsmakten. Kvinnorna på Lalasta tillåts dock inte dyrka någon gud eftersom de lyder direkt under sin make och han symboliserar hennes gudom. På Lalasta finns det dock fortfarande de som mer eller mindre öppet dyrkar Den stora draken och hävdar att han en dag skall återkomma. Dessa troende samlas i mindre sekter där de tar droger som sägs ge dem 'draksyn'. Med draksyn kan man skåda den verkliga världen, den som ligger bortom gudarnas skugga. De håller även sina kroppar hårlösa och dyrkar reptiler såsom ormar och ödlor för att vörda draken så mycket som möjligt.

Krigsmakt

Rådet har ingen stående armé men varje ätt har krigsförda kämpar som används till att lösa konflikter. Den enda egentliga trupp som finns på Lalasta är de 100 ebhronitiska krigare som tjänar medlemmarna i Kabalaordern. Det finns dessutom gott om hyrsvärd efter inbördeskriget.

Bärsärkar & knivmästare

Många skickliga legosoldatskompanier härstammar från Lalasta. Dessa har tagit anställning hos cirefaliska handelsmän och andra skumma individer runt om Mundana. Lalastiska legosoldater är i synnerhet kända för sina bärsärkar som innan strid tuggar i sig droger som gör att de blir nästintill okänsliga för smärta samt väldigt aggressiva. Likaså har de, som nästan alla lalastiska krigare, förgiftade vapen. Förutom bärsärkarna finns även knivmästarna, skickliga vapenmästare som kämpar med dolkar och kan slunga kastknivar med stor precision. Utomstående ser dem sällan som mer än lönnmördare men på Lalasta har de stor status. Många av dessa legosoldater är från de familjer som blev landsförvisade från Lalasta.

Handel

Under en lång tid tilläts endast skepp från Ebhron gå i hamn i Astara. Nuförtiden är alla tillåtna men då Lalasta har mycket lite att erbjuda vad det gäller handelsvaror så sker detta sällan. Cirefalierna har dock funnit det intressant då de har hyrt stora mängder legosoldater från Lalasta till sina egna personliga krig. En ökad export av oljor har också lyckats locka till sig en del handelsmän. De flesta från omgivande länder ser dock Lalasta som en mycket farlig plats att vistas på.

Tideräkning & Kalender

Sedan den sabriska Daakkyrkan infördes så används sabrisk tideräkning. Året är således 1512.

Mäktiga ätter

De fem mäktigaste ätterna på Lalasta är Sithsuul, Usalsia, Jesimeses, Hessur och Esviasa. Sithsuul är den med störst landområden och makt och det är även den ättens ledare som är statsöverhuvud på Lalasta.

Fakta om Lalasta

Statsskick: Rådsrepublik.

Statsöverhuvud: Esalsa av Sithsuul

Rättsväsende: Ätterna dömer i mindre företeelser. Det är möjligt att överklaga upp till rådet.

Areal: 25.000 km².

Invånarantal: Omkring 40.000

Befolkningstäthet: 1,6 invånare per km².

Befolkning: Lalaster 98%, övrigt 2%.

Språk: I huvudsak ebhronitiska.

Huvudstad: Astara, omkring 3.500 invånare.

Huvudnäring: Fisk av olika slag är huvudfödan, men även spannmål och rotfrukter som odlas i inlandet är en viktig del av kosten. På senaste tid har även spannmål och liknande produkter blivit en viktig importvara i riket.

Handelsvägar: Liten handel. Sjövägen till Arkipelagen.

Import (i stort): Verktyg, tyger, spannmål.

Export (i stort): Örter, olja.

Militära resurser: Varje ätt har en stående trupp soldater men detta antal varierar stort.

Religion: Daakdyrkan men även den urgamla Draktron efterföljs alltjämt.

Vänner: Inga.

Fiender: Inga.

Myntfot: På Lalasta använder man sig av det ebhronitiska myntsystemet. 1 corona (9,5 g guld) = 100 sikel (1,9 g silver) = 400 nebul (1,7 g koppar).

TERNE

Terne är en liten isolerad ögrupp söder om Rhung-Alari och väster om Ebhron. Kontakten med omvärlden är begränsad, ibland kommer sabriska eller cirefaliska handelsmän som byter spannmål mot Ternes berömda kryddor, örter och tyger. Det första intryck som öarna ger besökare är det kraftiga sken som speglas från det kristallika berget i Ternes centrum. Av denna anledning kallas Terne av de flesta sjöfarare för Solens öar.

Geografi

Terne har då det är omgivet av havet en relativt jämn temperatur över året. Öarna präglas av den frodiga växtligheten, som ger Terne dess rikedom på kryddor och örter. Centralt på huvudön Terne (som gett namn åt ögruppen) finns ett berg som reflekterar solens strålar likt en kristall.

Historia

Terne har historiska kopplingar till Ebhron, och då främst genom den senares ockupation av Lalasta under de första århundradena efter Daak. De första bosättarna på ön sägs vara ebhronitiska kolonisatörer som torde ha anlänt till Terne omkring 200 e.D. När Ebhron drog sig tillbaka från Lalasta lämnades Terne ensamt och läts utvecklas på sitt sätt.

Under självständighetens första år formades riket under ledaren Radhar till en strukturerad monarki. Efter många generationer kom Radhar att identifieras som 'son av sol' och dyrkades som Ternes frälsare från österlänningarna. Han sades ha förevigat sig själv som solens styrka i det legendomsusade Kristallberget.

En grupp av människor kom att styra landet efter monarkins fall, då de påstod sig kunna tolka solens budskap genom den röst som Radhar förmedlade från Kristallberget. Dessa kallades 'Solens tjänare'. Radharkulten växte sig starkare och starkare, så småningom införlivades de omgivande öarna i teokratins Terne.

Religion

Ternierna tillber Radhar, solens son, den stora kristallens härskare och folkets gemensamma fader. Allt som sker är solens och därmed även Radhars vilja, olycka ses som en bestraffning för otillräcklig underkastelse. Det förekommer viss skepsis mot Solens tjänares metoder hos befolkningen, men nästintill ingen förnekar Radhars gudomlighet, då det skulle vara som att förneka solens existens. Det finns mängder av riter och festligheter som hålls till Radhars ära utan att Solens tjänare begär det.

Samhälle

Solens tjänare kallas den samhällsklass som styr över Terne och består av präster, krigare och handelsmän. Prästerna säger sig kunna tolka Radhars budskap och anser sig därmed vara berättigade att härska över folket genom krigarnas hjälp. För att få bedriva handel med de utlänningar som besöker ön måste man vara upptagen inom Solens tjänare.

Folket, som utgör den stora massan, sysselsätts normalt med matproduktion och en stor andel är fiskare. Odlingsmöjligheterna för spannmål är inte fördelaktiga, så Terne byter sina kryddor, sällsynta örter och mästerligt vävda tyger mot spannmål.

En underlig aspekt av Ternes rättsystem är att förövaren normalt sett inte är den som bestraffas hårdast (sällan mer än stympning). Brott mot solens vilja åtgärdas istället genom att det äldsta barnet (eller om barn saknas den närmsta släktingen/vännen) offras till solen genom att denne kastas ned i det avgrundslika hål som ligger vid kristallbergets fot. Detta system har gjort invånarna till ett särskilt underkuvat folk som ständigt fruktar solens hämnd.

Intressanta platser

Kristallberget är en viktig plats inom Ternes kultur och historia, delvis tack vare att området är högmagiskt för heliotropi. Det som främst intresserar magikerna är dock det till synes avgrundslösa hålet vid roten av berget. Utländska magiker sägs ha planerat att undersöka hur hålet ser ut och fungerar. Problemet är att det inte är omtyckt hos Solens tjänare med utländska besökare, allra minst vid Kristallberget.

Fakta om Terne

Statsskick: Teokrati under Solens tjänare.

Statsöverhuvud: Solens ställföreträdare Radhamnar.

Rättsväsende: Solens tjänare dömer utifrån den religiösa doktrinen.

Areal: 1.800 km².

Invånarantal: Cirka 6.000.

Befolkningstäthet: 3,3 invånare per km².

Befolkning: Ternier (vanarer) 99%, Övriga 1%.

Språk: Tern.

Huvudstad: Terne, 1.500 invånare.

Huvudnäring: Fiske, kryddförsäljning.

Handelsvägar: Sjövägen till Cirefaliska samväldet, Stora arkipelagen, Consaber och Ebhron.

Import (i stort): Spannmål.

Export (i stort): Örter, kryddor och tyger.

Militära resurser: Omkring 200 tempelvakter.

Religion: Radhandyrkan 99%.

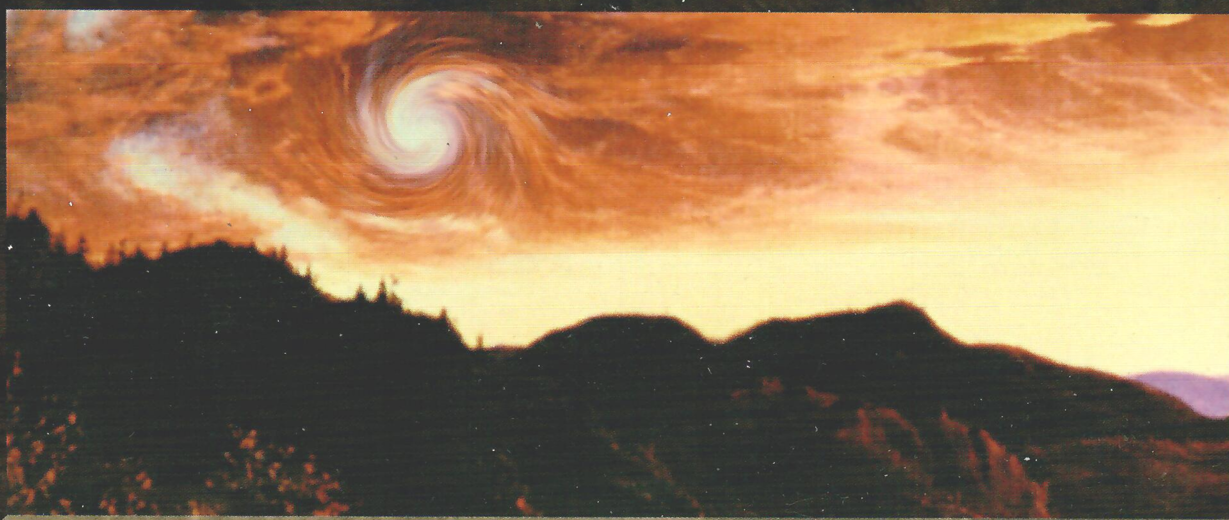
Vänner: Inga, de har dock handelskontakt med cirefalierna, sabrierna och ebhroniterna.

Fiender: Inga.

Myntfot: De flesta mynt accepteras.

FJÄRRAN RIKEN

Natten var på väg att sänka sig över Askbergen, men mörkret hade inte förmågan att svepa in över denna plats. På himlavalvet ovanför bergstopparna brann en väldig eldvirvel som kastade ett rödaktigt sken över landskapet. De två aunuriska spanarna hade svårt att slita blicken från det mäktiga fenomenet där det långsamt vred sig runt sig själv likt en väldig malström. De visste att barbarfolken som levde i dessa trakter kallade virveln för eldögat och att de dyrkade den som sin gud. De visste också att de var i stor fara – barbarerna var skickliga jägare och krigare och som spanare var risken att bli ertappad mycket stor. Då de stannade på en mindre höjd såg de den väldiga M'oiofloden blodröd i den döende solens sken, hur den ringlade sig iväg mot fjärran trygghet i deras eget rike. De önskade inget mer än att följa floden och lämna dessa förhatliga berg efter sig men båda svalde denna önskan, lydde sin plikt, och begav sig mot härlägret.



FJÄRRAN RIKEN är en bakgrundsmodul som utökar Eons kampanjvärld ytterligare och ger den mer djup. Denna bok innehåller redogörelser över länder och riken som ligger bortanför Mundanas centrala delar. Här beskrivs bland annat de väldiga kejsarriket Menon-Aun – ett strängt kast-samhälle och som i århundraden legat i krig med omkringliggande riken. Den tirakiska bosättningen Sinadera. Öriket Tarhai och den tidigare ockuperade ön Lalasta samt mycket mer. Förutom detta beskrivs ett flertal äventyrsplatser, intressanta personer och myter som kan användas i spelet. Med boken följer en fyrfärgskarta i A3-format över de nya länderna.

Eon är ett rollspel från:



Författare: Petter Nallo, Anton Wahnström, Jonas Nelson.
Omslagsbild: Frederick Edwin Church.

För att kunna använda denna bok måste du ha tillgång till Eons grundregler.

#5039

